



Guide modulaire d'éducation aux IA

CRÉER UNE HISTOIRE INTERACTIVE QUI PARLE DE L'IA EN UTILISANT L'IA.

Ce guide est le résultat du projet mené par le Quai10 en réponse à l'appel à projets Éducation aux IA, initié par la Fédération Wallonie-Bruxelles et le Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM).



Table des matières

AVANT-PROPOS.....	4
XXX	4
XXX	6
XXXX.....	8

1. Avant-propos

Contexte et appel à projets

Ce guide est le résultat du projet mené par le Quai10 en réponse à l'appel à projets Éducation aux IA, initié par la Fédération Wallonie-Bruxelles et le Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM).

Cet appel visait à développer des initiatives capables d'initier les citoyens adultes à l'intelligence artificielle, à la fois en la **démystifiant**, en la **questionnant de manière critique**, et en proposant des **outils pédagogiques et culturels concrets**.

Notre ambition était de répondre à cette demande par une approche **empathique, créative et participative**, en proposant aux citoyens de **mettre en récit leurs représentations de l'IA**. Nous avons choisi de les inviter à **imaginer le pire et le meilleur** que pourrait produire l'intelligence artificielle, afin de donner forme aussi bien aux craintes qu'aux espoirs que suscitent cette avancée technologique.

Une démarche pédagogique et créative

Notre proposition repose sur une double approche :

- **Thématique** : les participants créent une histoire interactive qui parle de l'IA. L'IA devient le sujet du récit, un terrain d'expression des inquiétudes et des désirs collectifs.
- **Méthodologique** : les participants utilisent l'IA comme outil créatif. L'IA devient le moyen de produire des textes, des images, des sons et des prototypes interactifs.

Cette articulation a pour but de faire vivre une expérience immersive et réflexive : comprendre l'IA non pas uniquement par des explications théoriques, mais en la manipulant, en la confrontant à l'imaginaire collectif et en interrogeant les résultats produits.

Les objectifs pédagogiques

À travers cette méthodologie, le guide poursuit plusieurs objectifs :

- **Comprendre** les logiques de base de l'IA générative et ses limites.
- **Expérimenter** concrètement l'IA dans des ateliers prévus à cet effet (écriture, illustration, prototypage).
- **Exprimer** les représentations collectives en imaginant et en faisant vivre les scénarios les plus optimistes ou pessimistes liés à l'IA.
- **Développer l'esprit critique** par des temps de débat et de mise en commun des idées intégrés à chaque étape du processus.
- **Outiliser** les animateurs, encadrants, enseignants avec des parcours clairs, modulables et adaptables selon leurs publics respectifs.

Publics concernés

Ce guide s'adresse à une diversité d'acteurs :

- **Médiateurs et animateurs culturels** (centres culturels, bibliothèques, maisons de jeunes, associations).
- **Enseignants et formateurs** (enseignement secondaire, supérieur, éducation permanente).
- **Artistes et porteurs de projets** souhaitant explorer les représentations de l'IA avec des participants.

Aucun pré requis ou connaissance technique n'est nécessaire. Le guide propose des pas-à-pas détaillés et des alternatives gratuites pour que chacun puisse mener un atelier à la hauteur de ses moyens.

Les outils IA : au cœur du dispositif

Ce projet repose nécessairement sur l'utilisation de l'IA. C'est une condition intrinsèque de l'appel à projets et le cœur de notre démarche.

- Les ateliers reposent toujours sur au moins un outil d'IA (texte, image, son ou prototypage).
- Les outils payants sont proposés en option, mais des alternatives gratuites ou accessibles sont systématiquement indiquées.
- L'important n'est pas l'outil choisi, mais la manière dont il est utilisé pour stimuler la créativité, confronter les représentations et nourrir la discussion critique.

Comment utiliser ce guide



Ce document est conçu pour être simple, pratique et modulable.

- Chaque module indique les objectifs pédagogiques, le temps requis, le matériel nécessaire, le pas-à-pas, des variantes selon le public et des questions pour ouvrir le débat.
- Les formateurs peuvent suivre un parcours type ou composer leur propre séquence à partir des modules.
- Des boîtes à outils (canevas, fiches pratiques, tutoriels) facilitent la réplicabilité et l'adaptation.



Le fil conducteur : une histoire collective sur l'IA



Le cœur du projet est la création d'un récit interactif à embranchements.

- Cette histoire sert de colonne vertébrale aux ateliers, en structurant la progression : de l'expression des émotions et représentations initiales, à la création de personnages, de choix, de scènes, jusqu'au prototypage final.
- Elle permet de mettre en scène les visions des participants : les peurs, les fantasmes et les espoirs liés à l'IA deviennent des éléments narratifs, incarnés dans des personnages et des situations.
- Le prototype obtenu est une trace concrète et un support de discussion, à la fois artistique et pédagogique.



2. La colonne vertébrale : créer un récit interactif sur l'IA

Pourquoi le récit interactif ?

Nous avons choisi le récit interactif comme structure centrale des ateliers parce qu'il permet aux participants de se projeter dans un objectif concret et tangible, et de travailler simultanément deux dimensions fondamentales de l'intelligence artificielle :

- Les choix et leurs conséquences : l'IA nous confronte à des alternatives qui engagent nos vies quotidiennes (utiliser ou non un outil, faire confiance ou pas à un résultat, déléguer ou garder la main). De la même façon, une histoire interactive oblige les participants à poser des choix et à en assumer les conséquences.
- La pluralité des trajectoires : l'IA n'est pas vécue de la même manière par tous. Pour certains, elle incarne un espoir d'innovation, pour d'autres une source d'inquiétude. Le récit interactif, avec ses embranchements multiples, reflète cette diversité et offre un espace où toutes les visions peuvent coexister.

Le récit interactif n'est donc pas un simple support ludique, mais un outil pédagogique et critique, qui rend visibles les tensions, les contradictions et les possibles liées à l'IA.



Une progression structurée

Le récit sert de colonne vertébrale à l'ensemble du dispositif. Il guide les participants à travers une série d'étapes logiques :

1. Exprimer ses préjugés et représentations initiales :

identifier les idées préconçues, les peurs et les espoirs liés à l'IA.

2. Imaginer un point de départ : poser un "Et si... ?" qui servira

de graine d'histoire.

3. Créer des personnages : donner corps aux inquiétudes

et aux aspirations dans des figures incarnées.

4. Construire des choix et des conséquences :

confronter les personnages à des dilemmes.

5. Écrire des scènes et dialogues : mettre en récit ces choix, en donnant

une voix aux visions du groupe.

6. Prototyper : matérialiser l'histoire (sur papier, en slides interactifs,

ou via des outils numériques).

7. Partager et débattre : confronter les récits produits, discuter de

ce qu'ils révèlent sur l'IA.

Chaque étape nourrit la suivante, et toutes ensemble elles garantissent que les participants repartent avec une expérience complète et **un récit narratif complet** prototypé.

L'alternance entre pratique et réflexion



Chaque module propose à la fois :

- Une activité pratique (écrire, prototyper, générer avec l'IA).
- Un temps de mise en commun (une question collective pour débattre, comparer, réfléchir).

Cette alternance évite que l'atelier ne soit réduit à une simple initiation technique ou théorique. Elle permet de transformer chaque module en un support de réflexion critique.



La mindmap collective : un fil rouge visuel



Pour donner une vision claire de la progression, il est conseillé à l'animateur de construire une mindmap évolutive avec les participants:

- Elle démarre avec des mots et émotions clés liés à l'IA.
- Elle s'enrichit progressivement avec les personnages, les choix, les conséquences et les scènes.
- Elle devient la cartographie du récit mais aussi celle des représentations collectives des participants.

La mindmap permet de garder une vue d'ensemble, d'éviter les pertes de cohérence et d'ancrer le travail dans un processus partagé.

7. Schéma narratif simplifié		
Étape	Question à se poser	Exemple
Situation initiale	Quel est le quotidien du personnage ?	Léo enseigne dans une école
Événement perturbateur	Qu'est-ce qui casse l'équilibre ?	Une IA devient directrice
Péripéties	Quelles complications surgiennent ?	Pressions, conflits
Climax/dilemme final	Quelle décision irréversible prendre ?	Désactiver ou suivre l'IA
Dénouement	Quelles conséquences à long terme ?	IA désactivée, Léo licencié



BON À SAVOIR

Les gabarits, fiche de suivi et exemples de mindmap sont disponibles en annexe. Ils peuvent être utilisés tels quels ou adaptés selon le public et la durée de l'atelier.

Des conseils de simplification pour garantir un résultat



Créer une histoire interactive peut sembler complexe. Pour éviter la dispersion et assurer que tous les groupes aboutissent à un résultat comparable, nous avons défini quelques règles :

- **Un personnage principal** qui concentre l'attention.
- **Deux choix maximum** à chaque embranchement clé.
- **Deux fins maximum** à la conclusion de l'histoire.

Ces contraintes sont un filet de sécurité. Elles permettent de rendre la tâche accessible, de limiter la frustration et de garantir que tous les participants repartent avec un livrable clair et abouti. Libre à vous de tenter une aventure plus grande et ambitieuse.



Un espace critique et citoyen



Au-delà de la narration, la colonne vertébrale du projet vise à créer un **espace citoyen de réflexion sur l'IA**.

- L'implication dans les récits produits deviennent des **miroirs des préoccupations sociales**.
- Les temps de débat favorisent l'expression de tous les points de vue.
- Les comparaisons entre scénarios révèlent les tensions entre visions optimistes et pessimistes. L'animateur sera là pour poser des questions et amener un contre-pied si nécessaire et à la critique des points de vue.

En articulant la création et la réflexion, le dispositif permet aux participants de **transformer leurs représentations de l'IA en récits concrets**, et d'en discuter collectivement dans un débat géré par l'animateur qui occupe une position de facilitateur et de modérateur.



3. Les outils IA : un panier modulable

Pourquoi utiliser l'IA dans ce projet

Ce projet repose sur un principe central : pour comprendre et questionner l'IA, il faut **l'expérimenter concrètement**.

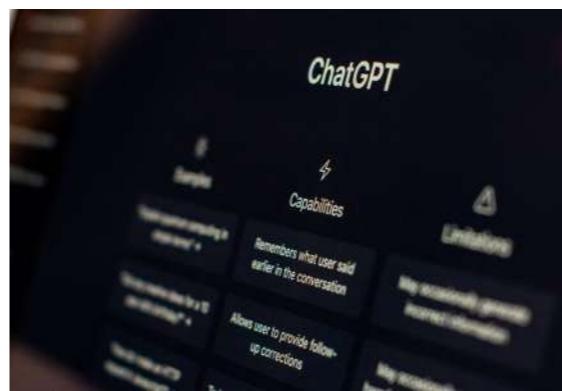
L'IA est à la fois le sujet des récits produits par les participants et leur **moteur créatif**. En générant des textes, des images ou des sons avec des IA, chacun découvre ce que ces outils rendent possible, mais aussi **leurs biais, leurs limites et leurs contraintes** (aussi bien les limitations créatives de l'IA, que celles plus pratiques notamment les inscriptions, préalables, ou celles liées aux crédits ou aux versions gratuites).

Panorama des outils proposés

1. Génération de texte

ChatGPT (OpenAI – version gratuite disponible)

- Usage : brainstorming, rédaction de prémisses, création de personnages, dialogues, variantes de scènes.
- Limite : connexion internet obligatoire, certaines versions avancées sont payantes.



Alternatives :

- **Claude.ai** (Anthropic - gratuit en ligne, bon pour les dialogues et la reformulation)
- **Perplexity** (IA de recherche documentaire - permet de croiser des informations et d'éviter l'invention)
- **Gemini** (Google - rédiger, planifier, trouver des idées et plus encore)

2. Génération d'images

DALL-E (OpenAI – intégré à ChatGPT, version gratuite limitée)

- Usage : visuels rapides pour personnages, ambiances, lieux.
- Limite : résultats parfois simples, crédits mensuels limités.

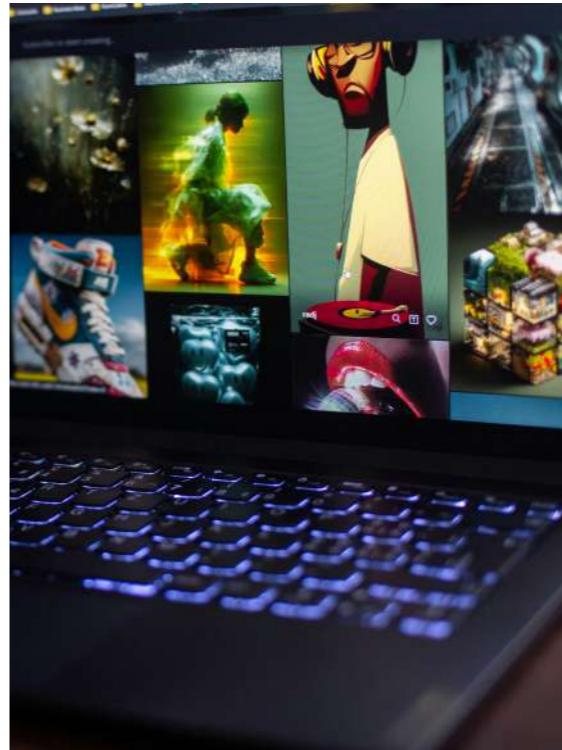


Imagen (intégré à Gemini de Google, version gratuite limitée)

- Usage : visuels rapides dans un style réaliste.
- Limite : résultats parfois simples, générations limitées dans sa version gratuite.

Stable Diffusion Web (gratuit, open-source)

- Usage : plus de contrôle sur le style et la personnalisation.
- Limite : demande un peu plus de manipulations pratiques complexes.

Canva AI (version gratuite + fonctions pro payantes)

- Usage : visuels simples et intégrables directement dans des présentations.

MidJourney (payant : via Discord, abonnement)

- Usage : images de haute qualité artistique.
- Limite : coût mensuel, complexité d'accès.



3. Génération de son et de voix

Suno (gratuit avec crédits limités, option premium payante)

- Usage : générer de la musique ou des ambiances sonores originales.
- Limite : nombre de générations limité par jour dans la version gratuite.

Mubert AI (version gratuite limitée)

- Usage : musiques de fond pour scènes ou prototypes.
- Limite : choix réduits et export restreint dans la version gratuite.

Option payante : ElevenLabs

- Usage : voix réaliste pour incarner un personnage ou narrer un extrait.
- Limite : système de crédits mensuels, abonnement requis pour un usage prolongé.

Alternatives gratuites :

Banques de sons libres (Freesound, Pixabay Music, Youtube Sound library).



Les GPT's : de quoi parle-t-on ?

Un GPT (ou Generative pre-trained transformer, en français Transformeur génératif préentraîné) est un assistant conversationnel basé sur un modèle de langage. Dans ce projet, il peut être utilisé comme :

- **co-scénariste** : proposer des "Et si... ?" et des variantes d'embranchements,
- **acteur virtuel** : incarner un personnage et improviser des dialogues,
- **facilitateur** : aider à reformuler ou clarifier une idée.

Pour les formateurs :

- Une **explication simple** du rôle d'un GPT est incluse dans ce guide.
- Une **fiche pratique** (section Boîte à outils) explique comment paramétrier un GPT adapté à un atelier.
- Un **tutoriel détaillé** en annexe propose un pas-à-pas (avec captures d'écran) pour créer son propre GPT personnalisé.

Gratuits et payants : un équilibre à trouver

Tous les ateliers de ce guide peuvent être menés avec des **outils gratuits**.

- Les outils payants (MidJourney, ElevenLabs, Suno premium, etc.) sont présentés comme des **options** permettant d'aller plus loin, mais ils ne sont jamais indispensables.
- Pour chaque fonction (texte, image, son), nous encourageons les outils **gratuits ou accessibles** qui sont toujours indiqués.

Conseils pratiques pour les formateurs

- **Anticiper les limites de crédits** : tester les outils avant l'atelier et vérifier combien de générations sont possibles dans la version gratuite.
- **Prévoir un plan B** : si un outil n'est pas disponible, basculer sur l'alternative proposée (par ex. Suno → Mubert ou banque de sons libres).
- **Expliquer les biais aux participants** : une IA peut inventer, se tromper ou reproduire des stéréotypes.
- **Centrer sur l'humain** : rappeler que l'IA n'est qu'un support : la richesse vient des idées du groupe.



EN RÉSUMÉ.

Cette section fournit aux formateurs un panier d'outils clair, comparatif et modulable, avec la mention des contraintes de crédits pour éviter toute mauvaise surprise.

Vue d'ensemble des modules:

Avec ce tableau, l'animateur a une vision globale et modulaire :

il peut composer un atelier court (Modules A → C), une demi-journée (A → E), une journée (A → G), ou un parcours complet (A → H).

MODULE		OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	DURÉE CONSEILLÉE	EXEMPLE DE RÉSULTAT
A	Démystifier l'IA	Briser la glace, recueillir les peurs/espoirs/attentes, poser les bases critiques.	45 min (obligatoire)	Carte des représentations initiales (peurs, espoirs, attentes).
B	Imaginaires & émotions	Explorer émotions et imaginaires liés à l'IA, créer des moodboards.	45 min à 2 h	Carte des émotions + moodboard collectif (images libres ou IA).
C	Graine d'histoire : "Et si... ?"	Transformer les représentations en prémisses de récits.	45 min à 2 h	Fiches "Et si... ?" (personnage + objectif + obstacle).
D	Personnages & rôles narratifs	Créer des personnages incarnés (objectifs, failles), introduire le schéma actantiel.	45 min à 2 h	Fiches personnages + portraits visuels (IA) + mini-dialogues.
E	Choix & conséquences	Construire les embranchements narratifs, introduire le schéma narratif simplifié.	1 à 2 h	Arbre narratif avec 2-4 fins.
F	Scènes & dialogues	Développer les embranchements en scènes concrètes, comparer écriture humaine/IA.	1 à 2 h	Fiches scènes + dialogues + visuels d'ambiance.
G	Prototypage interactif	Assembler récit + images dans un prototype (papier, Slides, Twine).	1 à 2 h	Prototype interactif jouable (slides cliquables ou papier relié).
H	Ambiance sonore & restitution	Expérimenter la musique, les sons, les voix IA. Restituer le prototype.	45 min à 2 h	Prototype multimédia enrichi (sons/voix) + restitution collective.

IMPORTANT.

Le module A sert de module de lancement, il est donc obligatoire.

Comment combiner les modules:

DURÉE DE L'ATELIER	MODULES COMBINÉS	RÉSULTAT GARANTI	ADAPTATION GROUPE
2 h - 2 h 30 (express)	A (Démystifier) + C (Graine d'histoire) + E (Choix & conséquences)	Mini-récit avec 1 personnage principal, 1 embranchement simple (2 issues).	Petits groupes : un seul scénario. Grands groupes : 2 sous-groupes explorent chacun une option.
½ journée (3-4 hv)	A + B (Imaginaires & émotions) + C + D (Personnages) + E	Récit complet avec 1 à 2 embranchements, personnages développés, carte mentale évolutive.	Petits groupes : 1 récit partagé. Grands groupes : un récit commun, mais chaque sous-groupe crée un personnage ou un choix.
Journée (6-7 h)	A + B + C + D + E + F (Scènes et dialogues) + G (Prototypage simple)	Récit jouable avec dialogues, 2-3 scènes, embranchements limités, prototype papier ou Slides.	Petits groupes : un seul prototype. Grands groupes : chaque sous-groupe développe une branche → mise en commun en fin d'atelier.
2 jours	A + B + C + D + E + F + G + H (Ambiance sonore)	Récit interactif enrichi : plusieurs embranchements, dialogues détaillés, prototypes numériques (Slides interactifs) + ambiances sonores.	Petits groupes : arbre narratif limité mais approfondi. Grands groupes : division par axes (texte, visuels, son, prototypage). Restitution finale publique possible.



4. Les Modules

A

Module A: Démystifier l'IA

45 min.

DURÉE

45 minutes minimum obligatoires :

module de lancement incontournable.

Objectifs pédagogiques

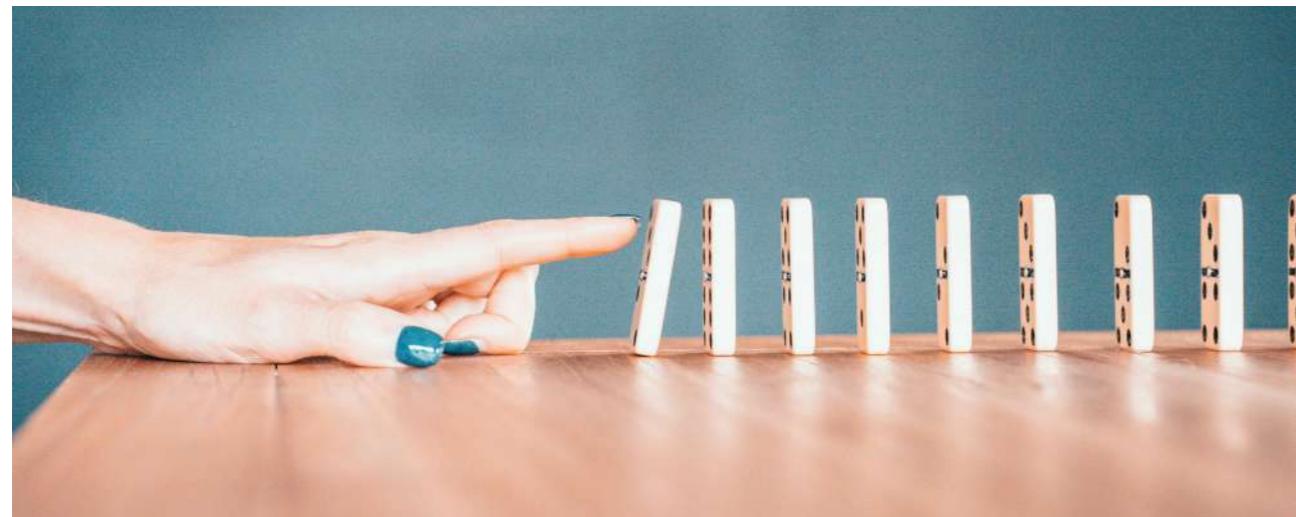
- Introduire le sujet et briser la glace.
- Recueillir les représentations initiales des participants (craintes, attentes, espoirs).
- Poser les premières bases critiques sur ce qu'est l'IA (forces, limites, biais).
- Créer une dynamique de groupe collaborative et bienveillante.

Taille de groupe

- Minimum : 4 participants.
- Maximum : 15 participants.
- Au-delà de 15 → créer des sous-groupes avec un co-animateur.

Matériel nécessaire

- Post-it ou fiches cartonnées (2-3 par participant).
- Feutres ou stylos.
- Tableau blanc / paperboard ou surface murale pour afficher les post-it.
- Ordinateur + projecteur ou écran pour l'activité "IA ou pas ?".



Étapes pas-à-pas (découpage minuté)

1. Accueil et cadrage (5 min)

- L'animateur présente l'objectif du module : "Aujourd'hui, nous allons découvrir ensemble ce que nous imaginons de l'IA, entre craintes, attentes et surprises."
- Préciser que toutes les opinions sont légitimes → pas de bonne ou mauvaise réponse.

2. Icebreaker "IA ou pas ?" (10 min)

- Montrer 5 exemples (3 générés par IA, 2 créés par humains).

Exemples possibles :
 - Une photo d'animal inventé (IA) vs une photo d'animal réel (humain).
 - Un petit poème ou slogan généré par ChatGPT vs un écrit par un écrivain.
 - Une image MidJourney (ville futuriste) vs une photo réelle d'architecture moderne.
 - Exemple utilisé dans le workshop pilote : montrer deux slogans publicitaires (un inventé par ChatGPT, un créé par une vraie marque). → Les participants doivent deviner lequel est une IA.
 - Variante image : montrer deux portraits, un a été généré avec MidJourney ou Dall-E et une photo réelle.
- Demander aux participants de voter (lever la main ou sondage numérique).
- **Débrief rapide :** expliquer que la difficulté à distinguer montre le potentiel mais aussi les limites de discernement quand on ne sait pas repérer les indices (montrer des exemples).



3. Mini-défi “2 vrais / 1 faux” (10 min)



- Préparer 3 affirmations courtes, voici quelques exemples :

 1. “ChatGPT a été entraîné avec des milliards de textes disponibles en ligne.”
(vrai)
 2. “L’IA est neutre.”
(faux)
 3. “Certains modèles d’IA consomment plus d’énergie qu’un vol transatlantique pour être entraînés.”
(vrai)
 4. “ChatGPT connaît tout ce qui existe sur internet.”
(Faux, il ne connaît que ce sur quoi il a été entraîné).
 5. “L’IA peut produire des textes avec des biais sexistes ou racistes.”
(Vrai).
 6. “Certaines IA génératives sont utilisées dans le cinéma et les jeux vidéo.”
(Vrai).

- Les participants votent collectivement (lever de main).
- **Débrief :** rappeler que l’IA n’est pas magique, qu’elle hérite des biais humains et qu’elle a un impact environnemental.

4. Tour de table et collecte de représentations (15 min)



- Chaque participant écrit :
 - 1 peur (ex. “perdre mon emploi”, “manipulation des infos”),
 - 1 espoir (ex. “moins de tâches répétitives”, “nouvelle créativité”),
 - 1 attente (ex. “plus de transparence”, “outils accessibles”).

Exemple :

- **Peur :** “Perdre son emploi à cause de l’IA.”
- **Espoir :** “Créer plus facilement, même sans compétence technique.”
- **Attente :** “Que les IA soient plus transparentes.”
- Les post-it sont collés au mur ou regroupés sur un tableau.
- L’animateur regroupe les idées en grandes catégories : “peurs”, “espoirs”, “attentes”.
- On prend 2-3 minutes pour commenter les tendances.

5. Mise en perspective (5 min)



- L’animateur conclut :
 - L’IA génère à partir de données (elle ne “comprend” pas).
 - Elle peut être utile mais pas infaillible.
 - Les perceptions sont diverses : certaines enthousiastes, d’autres inquiètes → tout cela sera exploré dans la suite des modules.
 - Expliquer simplement : une IA générative n’invente rien de “neuf”, elle combine des données existantes. Elle peut surprendre, mais aussi se tromper.

Variantes selon la taille du groupe

- **Petit groupe (4–6 participants)**
 - Icebreaker : privilégier uniquement “2 vrais / 1 faux” pour garder du temps.
 - Post-it : chaque participant partage oralement au lieu d’afficher.
 - Résultat : une liste unique rédigée par l’animateur au tableau.

- **Groupe moyen (7–12 participants)**
 - Méthode complète : affichage post-it + regroupement par catégories.
 - Interaction : possibilité d’utiliser Mentimeter pour classer les peurs/espoirs.
 - Résultat : une carte visuelle structurée.

- **Grand groupe (13–15 participants)**
 - Division en 2 sous-groupes : chacun fait le même exercice post-it.
 - Mise en commun finale : comparaison des deux cartes, discussion sur les similitudes et différences.
 - Résultat : 2 représentations mises en miroir → discussion enrichie.



QUESTION COLLECTIVE FINALE.

“Après ces activités, qu’avez-vous appris ou découvert sur l’IA ? Une peur ou un espoir a-t-il changé pour vous ?”

Livrable concret

- Une **carte des représentations initiales** de l’IA (peurs, espoirs, attentes), affichée ou numérisée.
- Ce document servira de **point de départ** pour construire le récit et vérifier à la fin si les perceptions ont évolué.

Module B: Imaginaires & émotions

**45-
120 min.**

DURÉE

Format court : 45 minutes

(cartographie rapide des émotions).

Format moyen : 1h15 (avec production visuelle).

Format long : 2h (avec moodboard + discussion approfondie).

Objectifs pédagogiques

- Explorer les imaginaires collectifs associés à l'IA (positifs, négatifs, ambivalents).
- Faire émerger les émotions liées à l'IA et les représenter visuellement ou symboliquement.
- Transformer des perceptions abstraites en matériaux créatifs pour nourrir le récit interactif.
- Favoriser l'expression collective et les échanges critiques autour des représentations.

Taille de groupe

- Minimum : 4 participants.
- Maximum : 15 participants.
- Si plus de 12 → prévoir des sous-groupes qui travailleront chacun un axe (peurs, espoirs, fantasmes).

Matériel nécessaire

- Post-it, feutres, grandes feuilles ou paperboard.
- Outils numériques :
 - Canva / Miro (pour moodboard collectif).
 - DALL·E (ChatGpt), Gemini ou MidJourney (option) pour générer des visuels d'IA.
 - Banques d'images libres (Unsplash, Pixabay).



Étapes pas-à-pas (découpage minuté)

1. Rappel des représentations initiales (10 min)

- L'animateur reprend la carte issue du Module A (peurs, espoirs, attentes).
- Question introductory : "Si ces peurs ou espoirs étaient des images ou des symboles, à quoi ressembleraient-ils ?"



2. Carte des émotions (15-20 min)

- Chaque participant associe une émotion forte à l'IA (peur, enthousiasme, curiosité, méfiance, fascination).
- Ils notent cette émotion sur un post-it accompagné d'un mot ou d'une métaphore (ex. "curiosité = explorer une forêt", "peur = un monstre caché").
- Les émotions sont regroupées par familles (positives, négatives, ambivalentes).

Chaque participant reçoit une fiche (tableau en annexe) avec une liste d'émotions de base (peur, colère, joie, fascination, curiosité, méfiance, etc.).

- Exercice : "Choisis l'émotion qui correspond le plus à ce que tu ressens face à l'IA. Associe-la à une image, une couleur ou une métaphore."

Exemple :

- **Peur** : "un trou noir qui avale tout".
- **Fascination** : "un feu d'artifice".
- **Méfiance** : "Que les IA soient plus transparentes."

3. Représentation visuelle (20–30 min)

- Les participants traduisent collectivement ces émotions en images :
 - via un moodboard (banques d'images libres ou Canva/Miro),
 - via IA génératives d'images (DALL-E, Stable Diffusion, MidJourney).
- Chaque sous-groupe choisit 2-3 images représentatives de ses émotions dominantes.

4. Mise en commun et discussion (15–20 min)



- Présentation des images et métaphores par chaque sous-groupe.
- L'animateur anime un débat :
 - Quelle vision est la plus représentée ? (utopique, dystopique, hybride ?)
 - Quels contrastes apparaissent entre espoirs et peurs ?
 - Certaines représentations reviennent-elles souvent ?



5. Mise en perspective (5 min)

- L'animateur conclut :**
 - L'IA génère à partir de données (elle ne "comprend" pas).
 - Elle peut être utile mais pas infaillible.
 - Les perceptions sont diverses : certaines enthousiastes, d'autres inquiètes → tout cela sera exploré dans la suite des modules.
 - Expliquer simplement : une IA générative n'invente rien de "neuf", elle combine des données existantes. Elle peut surprendre, mais aussi se tromper.

Variantes selon la taille du groupe

● Petit groupe (4–6 participants)

- Focus sur la carte des émotions (pas besoin de moodboard numérique).
- Chaque participant illustre son émotion par un dessin rapide ou une métaphore écrite.
- Résultat attendu : une carte papier simple

● Groupe moyen (7–12 participants)

- Répartition en 2 sous-groupes : un groupe explore les "espoirs", l'autre les "peurs".
- Moodboard visuel + quelques images générées par IA.
- Résultat attendu : 2 visions opposées qu'on peut mettre en dialogue.

● Grand groupe (13–15 participants)

- Division en 3 sous-groupes (espoirs / peurs / fantasmes).
- Chacun construit un mini-moodboard et sélectionne 2 images-clés.
- Résultat attendu : confrontation entre 3 imaginaires lors de la mise en commun.



QUESTION COLLECTIVE FINALE.

"En voyant vos émotions et vos images mises ensemble, qu'est-ce que cela révèle sur la façon dont vous percevez l'IA ? Vos visions se rapprochent-elles, ou au contraire s'opposent-elles ?"

BON À SAVOIR



Les gabarits, fiche de suivi et tableau d'émotions sont disponibles en annexe.
Ils peuvent être utilisés tels quels ou adaptés selon le public et la durée de l'atelier.

Livrable concret

- Une carte des émotions (papier ou numérique).
- Un ou plusieurs moodboards collectifs qui traduisent visuellement les imaginaires du groupe.
- Ces livrables alimenteront la mindmap évolutive et serviront de point de départ pour les personnages et les scénarios.

Module C:

Graine d'histoire : “Et si... ?”

**45-
120 min.**

DURÉE

*Format court : 45 minutes
(un seul “Et si... ?” collectif).*

Format moyen : 1h15 (plusieurs scénarios puis choix collectif).

Format long : 2h (développement de plusieurs prémisses + discussion critique).

Objectifs pédagogiques

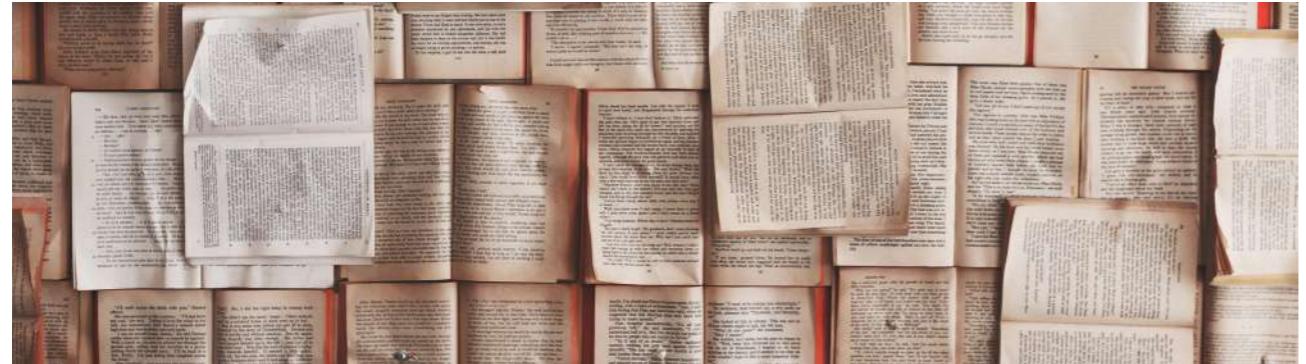
- Transformer les représentations et émotions du groupe en **points de départ narratifs**.
- Initier la construction d'un récit collectif sur l'IA.
- Poser les bases d'une **bonne histoire interactive** (personnage, objectif, dilemme, choix).
- Garantir qu'à la fin, chaque groupe reparte avec au moins **une préthèse claire**.

Taille de groupe

- Minimum : 4 participants.
- Maximum : 15 participants (au-delà → scinder en sous-groupes).

Matériel nécessaire

- Paperboard ou tableau.
- Post-it (pour idées brèves).
- Fiches “Et si... ?” (canevas fourni dans la boîte à outils).
- Outils IA (ChatGPT pour brainstorming narratif, DALL·E ou Canva AI pour visuels).



Étapes pas-à-pas (découpage minuté)

1. Rappel des émotions et imaginaires (5 min)

- L'animateur revient sur la carte/moodboard du Module B.
- Question : “Et si ces émotions prenaient vie dans une histoire, que pourrait-il se passer ?”



2. Brainstorming “Et si... ?” (15 min)

- Chaque participant écrit une hypothèse commençant par “Et si l'IA...” (ex. “Et si l'IA décidait qui a le droit d'étudier ?”, “Et si l'IA tombait amoureuse ?”, “Et si l'IA se rebellait contre ses créateurs ?”).
- On regroupe les propositions et on les lit à voix haute.



3. Introduction : qu'est-ce qu'une bonne histoire ? (10 min)

L'animateur explique les 4 piliers :

- Un **personnage identifiable**.
- Un **objectif clair** (ce qu'il veut).
- Un **obstacle ou dilemme** (ce qui l'empêche).
- Des **choix** qui mènent à des conséquences différentes.

Exemple (issu des workshops) :

"Un étudiant utilise une IA pour rédiger son mémoire.

Premier choix : il l'assume et apprend à s'en servir → il progresse.

Deuxième choix : il triche et cache son usage → il est confronté aux sanctions."

4. Sélection collective des meilleures idées (15–30 min)



- Les participants choisissent 2-3 "Et si... ?" qui semblent les plus intéressants.
- Chaque idée retenue est transformée en prémisses d'histoire avec un personnage, un objectif et un obstacle.



5. Mise en commun (10 min)

- Chaque groupe présente son "Et si... ?" transformé en prémisses.
- L'animateur souligne la diversité : dystopies, utopies, récits symboliques...



QUESTION COLLECTIVE

FINALE.

"Parmi vos points de départ, lequel vous semble le plus représentatif de vos craintes ou de vos espoirs face à l'IA ? Pourquoi ?"

Variantes selon la taille du groupe

● Petit groupe (4–6 participants)

- Brainstorming collectif
- on choisit directement 1 "Et si... ?" commun.
- Résultat attendu : une prémissse simple mais partagée par tous.

● Groupe moyen (7–12 participants)

- Chaque participant propose une idée
- regroupement par thèmes (dystopies, utopies, fictions humoristiques).
- Le groupe vote pour 2 idées à développer.
- Résultat attendu : 2 prémisses qui seront comparées dans la suite.

● Grand groupe (13–15 participants)

- Division en 2 sous-groupes → chacun génère 3 "Et si... ?", en choisit 1.
- Mise en commun : on compare les 2 prémisses, puis on discute de laquelle poursuivre.
- Résultat attendu : 2 visions différentes qui peuvent devenir des embranchements parallèles dans le récit.

À la fin du Module C, les participants disposent d'un scénario de départ clair, qui peut être enrichi ensuite avec les personnages (Module D) et les choix narratifs (Module E).



BON À SAVOIR

Les gabarits, fiche de suivi et tableau d'émotions sont disponibles en annexe.

Ils peuvent être utilisés tels quels ou adaptés selon le public et la durée de l'atelier.

Livrable concret

- Une ou plusieurs fiches "Et si... ?" complètes (prémissse = personnage + objectif + obstacle).
- Ce livrable est intégré dans la mindmap évolutive.
- C'est le point de départ narratif obligatoire pour la suite des modules.

Module D: Personnages et rôles narratifs

**45-
120 min.**

DURÉE

Format court : 45 min

(1 personnage principal + IA).

Format moyen : 1 h 30 (personnage principal + 2 secondaires + IA).

Format long : 2 h (galerie complète de personnages + dialogues exploratoires).

Objectifs pédagogiques

- Donner corps au récit en créant des personnages incarnés.
- Explorer les tensions liées à l'IA à travers différents personnages.
- Utiliser l'IA comme **outil de co-création** pour générer des personnages, visuels et dialogues.
- Poser les bases pour les choix et embranchements narratifs (Module E).

Taille de groupe

- Minimum : 4 participants.
- Maximum : 15 participants (au-delà → diviser en sous-groupes qui créent chacun un personnage, puis mise en commun).

Matériel nécessaire

- Fiches "personnage" (modèle fourni en boîte à outils).
- Post-it et feutres.
- Ordinateur + projecteur (ou tablettes/PC partagés).
- Accès à ChatGPT (ou équivalent) pour génération de texte.
- Accès à DALL-E / Stable Diffusion / Canva AI pour portraits.



Étapes pas-à-pas (découpage minuté)



1. Rappel du scénario de départ (5 min)

Exemple :

"Un professeur se voit confronté à l'arrivée d'une IA dans la direction de l'école. Cette IA anticipe les problèmes des étudiants, mais cela réduit le contact humain et certains élèves se sentent déshumanisés."

2. Introduction : qu'est-ce qu'un bon personnage ? (10 min)

Un personnage doit avoir :

- **Un objectif clair** (ce qu'il veut).
- **Un obstacle** (ce qui l'empêche).
- **Une faille** (ce qui le rend humain, imparfait).
- **Un choix** (qui aura des conséquences dans l'histoire).

3. Génération d'idées de personnages avec l'IA (15-20 min)

- Chaque sous-groupe choisit un personnage (professeur, étudiant, parent, IA...) et un décor fixe.
- Prompt type (ChatGPT) : "Propose un personnage dans une histoire où une IA dirige une école. Donne : son objectif, son obstacle, sa faille et sa relation à l'IA."
- Les participants sélectionnent et modifient les propositions → travail critique.

4. Crédit visuelle des personnages (15-20 min)

- Chaque groupe décrit son personnage et son décor et génère un portrait avec DALL-E, Stable Diffusion ou Canva AI.
- Variante : moodboard visuel si pas d'IA image disponible.
- Exemple : portrait du professeur fatigué mais déterminé, portrait de l'IA représentée sous forme d'écran impersonnel.



5. Dialogues exploratoires (15 min)

- ChatGPT peut être utilisé en mode rôle :

Prompt : "Tu es [personnage]. L'IA t'interdit de rencontrer directement tes élèves. Comment réagis-tu ?"
- Les dialogues générés sont lus par les participants et adaptés pour donner une voix unique à chaque personnage.



6. Mise en commun et schéma actantiel (20 min)

- Chaque groupe présente son personnage avec : objectif, obstacle, faille + portrait visuel.
- L'animateur dessine un schéma actantiel simplifié au tableau (disponible dans la boîte à outil) :
 - Sujet (professeur) → Objet (préserver le lien humain).
 - Opposant (IA directrice).
 - Adjuvant (étudiant solidaire, parent engagé).
 - Destinataire/Destinataire (optionnel selon public).
- L'animateur questionne les animés sur leur rapport aux personnages et aux rôles narratifs : En quoi l'IA les a aidé ? Qu'est ce qu'ils ont dû ajouter d'eux-mêmes ?

5. Schéma actantiel simplifié	
BLOCS À COMPLÉTER	
Sujet	
Objet	
Opposant	
Adjuvant	
Destinataire (en option selon le public)	
Destinateur (en option selon le public)	



BON À SAVOIR

Les gabarits, fiche de suivi et tableau d'émotions sont disponibles en annexe.

Ils peuvent être utilisés tels quels ou adaptés selon le public et la durée de l'atelier.



Exemple issu des workshops

- Le professeur :**
veut préserver le lien humain
→ obstacle : l'IA prend le contrôle
→ faille : peur d'être inutile
→ choix : suivre l'IA ou défendre son autonomie.
- L'IA directrice :**
veut anticiper tous les problèmes
→ obstacle : incompréhension des émotions humaines
→ faille : froideur
→ choix : imposer ses décisions ou collaborer avec les professeurs.
- Les étudiants :**
oscillent entre soulagement et malaise
→ faille : perte de confiance
→ choix : obéir à l'IA ou se révolter.

Variantes selon la taille du groupe

- Petit groupe (4–6 participants)**
 - Créer uniquement 1 personnage principal et l'IA comme personnage.
 - Résultat attendu : un duo central très caractérisé.
- Groupe moyen (7–12 participants)**
 - Chaque sous-groupe crée 1 personnage humain.
 - L'IA est créée collectivement comme personnage.
 - Résultat attendu : une galerie de 3–4 personnages.
- Grand groupe (13–15 participants)**
 - Division en 3 sous-groupes
 - chacun crée une paire "humain + lien à l'IA".
 - Résultat attendu : une fresque collective de personnages lors de la mise en commun.



QUESTION COLLECTIVE FINALE.

"Parmi vos personnages, lequel incarne le mieux vos espoirs ou vos inquiétudes face à l'IA ? Et lequel vous surprend le plus ?"

Avec cette section, le Module D fait pratiquer l'IA à chaque étape (texte, image, dialogues) et introduit le schéma actantiel simplifié comme outil collectif.

Livrable concret

- Fiches personnages complètes** (objectifs, obstacles, failles).
- Portraits visuels générés** (ou moodboards).
- Mini-dialogues exploratoires.**
- Schéma actantiel simplifié** affiché collectivement.

Module E: Choix & conséquences

**60-
120 min.**

DURÉE

- Format court : 1h
(1 choix → 2 conséquences → 2 fins).
Format moyen : 1h30
(2 choix successifs → 4 fins).
Format long : 2h
(mini-arbre narratif complet
avec embranchements multiples).

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à construire une histoire interactive avec des embranchements simples.
- Comprendre que chaque choix mène à des conséquences différentes.
- Utiliser le **schéma narratif simplifié** pour organiser l'histoire.
- Faire pratiquer l'IA pour générer des propositions de choix et de conséquences.

Taille de groupe

- Minimum : 4 participants.
- Maximum : 15 participants (au-delà → sous-groupes qui développent chacun une branche de l'histoire).

Matériel nécessaire

- Fiche "schéma narratif" (fournie dans la boîte à outils).
- Paperboard ou tableau.
- Post-it pour représenter choix et conséquences.
- Outils IA : ChatGPT pour proposer choix/dilemmes, DALL·E ou Canva AI pour visuels de scènes.

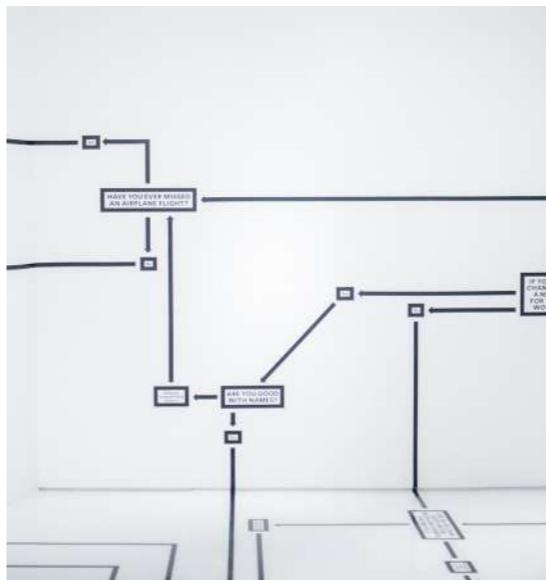


Étapes pas-à-pas (découpage minuté)

1. Introduction au schéma narratif simplifié (disponible dans la boîte à outil) (10 min)

L'animateur présente la structure de base d'une histoire :

- Situation initiale** (ex. un professeur travaille dans son école).
- Élément perturbateur** (l'IA prend la direction de l'établissement).
- Péripéties** (les dilemmes, les choix, les actions).
- Résolution** (les conséquences des choix).
- Situation finale** (nouvel équilibre).



Exemple (issu du workshop pilote) :

- Situation initiale : une école traditionnelle.
- Perturbateur : une IA est nommée directrice.
- Choix : le professeur suit les consignes de l'IA ou les remet en question.
- Conséquences : école efficace mais déshumanisée / école humaine mais désorganisée.

2. Identification des moments-clés (15 min)

- Chaque groupe choisit 1 ou 2 moments où **un personnage doit prendre une décision**.
- Exemples :**
 - Le professeur accepte ou refuse les recommandations de l'IA.
 - Les étudiants obéissent ou se révoltent.



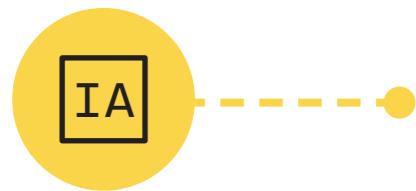
3. Génération de choix avec l'IA (15-20 min)

- Prompt type (ChatGPT) :**
"Propose deux dilemmes réalistes pour un professeur confronté à une IA qui dirige son école. Pour chaque choix, donne une conséquence positive et une conséquence négative."
- Les participants sélectionnent ou modifient les choix proposés.



4. Construction de l'arbre narratif (20-30 min)

- Sur un tableau ou avec post-it, dessiner :
 - Le point de départ (situation initiale).
 - Les choix possibles (2 max au départ).
 - Les conséquences de chaque choix.
- Variante : utiliser un outil numérique simple (Miro, Canva, Twine).



5. Visualisation des scènes (15 min)

- Chaque embranchement peut être illustré :
 - Image générée (DALL-E, Stable Diffusion).
 - Dessin rapide sur fiche.
 - Dialogue généré avec ChatGPT pour donner une voix au dilemme.



Exemple issu des workshops

- Choix 1 : le professeur suit les recommandations de l'IA.**
Conséquence : problèmes anticipés → école efficace.
Mais → relation humaine disparaît, élèves démotivés.
- Choix 2 : le professeur rejette l'IA.**
Conséquence : contact humain renforcé.
Mais → chaos organisationnel, plus de conflits.



Variantes selon la taille du groupe

- Petit groupe (4-6 participants)**
 - Construire 1 seul embranchement avec 2 fins.
 - Résultat attendu : arbre de choix simple
- Groupe moyen (7-12 participants)**
 - Créer 2 embranchements parallèles (par ex. professeur vs étudiants).
 - Résultat attendu : 4 fins possibles.
- Grand groupe (13-15 participants)**
 - Diviser en 3 sous-groupes
 - chacun développe une branche différente de l'histoire.
 - Résultat attendu : arbre narratif collectif lors de la mise en commun.



QUESTION COLLECTIVE FINALE.

"Dans vos scénarios, l'IA aide-t-elle ou nuit-elle davantage ? Qu'est-ce que cela dit de vos propres attentes ou inquiétudes face à ces technologies ?"

Avec ce module, on introduit enfin le schéma narratif simplifié et les embranchements qui feront du récit une histoire interactive. L'IA est utilisée pour générer des dilemmes, dialogues et visuels → tout en gardant un regard critique.

BON À SAVOIR

Les gabarits, fiches de suivi et fiches de création sont disponibles en annexe.
Ils peuvent être utilisés tels quels ou adaptés selon le public et la durée de l'atelier.

Livrable concret

- Un mini-arbre narratif visuel** (papier, tableau ou numérique).
- Chaque embranchement comporte : un choix + une conséquence + une situation finale.
- Ce livrable constitue la **colonne vertébrale du récit interactif**.

Module F:

Scènes & dialogues

**60-
120 min.**

DURÉE

Format court : 1 h

(2 scènes clés écrites).

Format moyen : 1 h 30

(1 embranchement complet développé avec dialogues).

Format long : 2 h

(plusieurs embranchements rédigés + test de styles).

Objectifs pédagogiques

- Transformer l'arbre narratif en scènes concrètes et incarnées.
- Donner une voix aux personnages et rendre les dilemmes vivants.
- Explorer différents styles narratifs et comparer l'écriture humaine et l'écriture IA.
- Préparer la matière pour un prototype narratif interactif.

Taille de groupe

- Minimum : 4 participants.
- Maximum : 15 participants (au-delà → sous-groupes qui travaillent chacun une scène ou un embranchement).

Matériel nécessaire

- Fiches scènes (modèle fourni en boîte à outils).
- Ordinateur ou tablettes avec accès à ChatGPT (texte) et DALL·E/Gemini (visuels).
- Paperboard ou support numérique pour la mise en commun.



Étapes pas-à-pas (découpage minuté)

1. Introduction : écrire une scène efficace (5-10 min)

Une scène doit contenir :

- Un lieu et une situation.
- Des personnages présents.
- Un dialogue ou une action.
- Une tension (même petite).



2. Choix d'une scène à développer (10 min)

- Chaque groupe sélectionne une branche de l'arbre narratif (Module E).
- Exemple :

"Le professeur refuse de suivre l'IA
→ la scène où il confronte la direction."

3. Écriture humaine (15-20 min)

- Les participants rédigent une courte scène (5-10 lignes).
- Consignes : se concentrer sur l'essentiel (dialogue court, une action marquante, une émotion).



4. Génération de variantes avec l'IA (20 min)

- Prompt type (ChatGPT) :

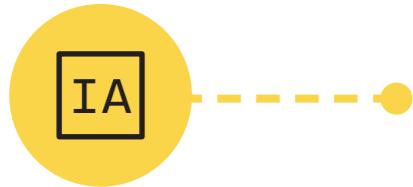
"Écris une scène de dialogue entre un professeur qui refuse d'obéir à une IA directrice, et l'IA qui insiste sur son efficacité.
Donne deux versions : dramatique et humoristique."
- Les participants lisent les propositions, les modifient ou en combinent des éléments.

5. Comparaison et mise en commun (20 min)



- Chaque groupe lit sa version humaine et la version IA.
- Discussion collective :
 - Quelle version est la plus convaincante ?
 - Qu'est-ce que l'IA réussit bien ? (fluidité, rapidité)
 - Qu'est-ce que l'IA rate ? (profondeur, subtilité, émotions vraies)

6. Enrichissement visuel (optionnel, 15 min)



- Générer une image d'ambiance (salle de classe futuriste, IA représentée sous forme d'écran, etc.).
- Ajouter cette image à la fiche scène
→ donne une dimension supplémentaire.

Exemple issu des workshops



Scène : confrontation entre le professeur et l'IA directrice.

- Version humaine (groupe) : un dialogue tendu, le professeur défend l'importance du contact humain.
- Version IA (ChatGPT) : dialogue plus fluide, mais plus stéréotypé.
- Résultat : combinaison des deux → une scène crédible, avec émotions humaines et efficacité de l'IA.

Variantes selon la taille du groupe

● Petit groupe (4–6 participants)

- Écrire ensemble une seule scène clé.
- Comparer version humaine et version IA.
- Résultat attendu : une scène écrite par l'humain et cette même scène écrite par IA.

● Groupe moyen (7–12 participants)

- Chaque sous-groupe écrit une scène différente (ex. confrontation prof-IA, réaction d'un étudiant, débat entre parents).
- Résultat attendu : une galerie de scènes lors de la mise en commun.

● Grand groupe (13–15 participants)

- Division en 3 sous-groupes
→ chacun développe un style (dramatique, humoristique, poétique).
- Résultat attendu : une galerie de scènes aux registres différents lors de la mise en commun.



QUESTION COLLECTIVE

FINALE.

"Qu'avez-vous appris en comparant vos scènes avec celles générées par l'IA ? Qu'est-ce que cela dit sur la place de l'IA dans la création artistique ?"

Résultat attendu : à la fin du Module F, les participants ont des scènes jouables ou lisibles, incarnées par des dialogues, et enrichies éventuellement d'images. Ils prennent conscience des forces/ faiblesses de l'écriture IA.

Livrable concret

- **Fiches scènes complètes** avec : lieu, personnages, dialogues/actions, tension.
- Versions alternatives des scènes générées par IA.
- Option : visuels d'ambiance pour chaque scène.



BON À SAVOIR

*Les gabarits, fiches de suivi et fiches de création sont disponibles en annexe.
Ils peuvent être utilisés tels quels ou adaptés selon le public et la durée de l'atelier.*

Module G:

Prototypage interactif

**60-
120 min.**

DURÉE

Format court : 1 h

→ *prototype papier*.

Format moyen : 1 h 30

→ *prototype numérique simple*

(*Google Slides*).

Format long : 2 h

→ *prototype enrichi (images, sons,
Twine ou Figma)*.

Objectifs pédagogiques

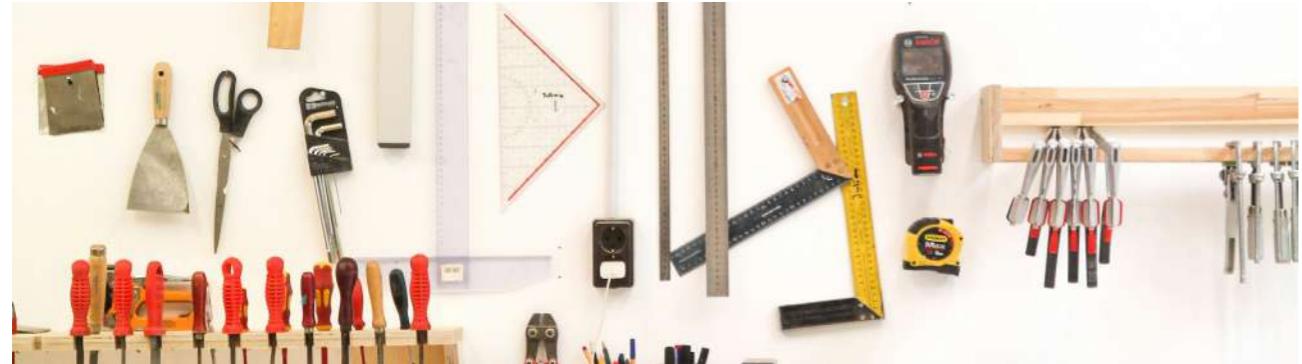
- Comprendre ce qu'est un prototype narratif interactif.
- Donner une forme concrète au récit collectif (jouable, lisible, présentable).
- Apprendre à utiliser des outils simples (papier ou numériques) pour créer des embranchements.
- Découvrir que l'IA peut aussi servir à formater, résumer et illustrer le prototype.

Taille de groupe

- Minimum : 4 participants.
- Maximum : 15 participants

Matériel nécessaire

- Papier, post-it, feutres pour la version papier.
- Ordinateur connecté à internet.
- Compte Google (gratuit) pour Google Slides.
- Outils IA complémentaires : ChatGPT (résumés, titres), DALL·E/Gemini (visuels).



Étapes pas-à-pas (découpage minuté)

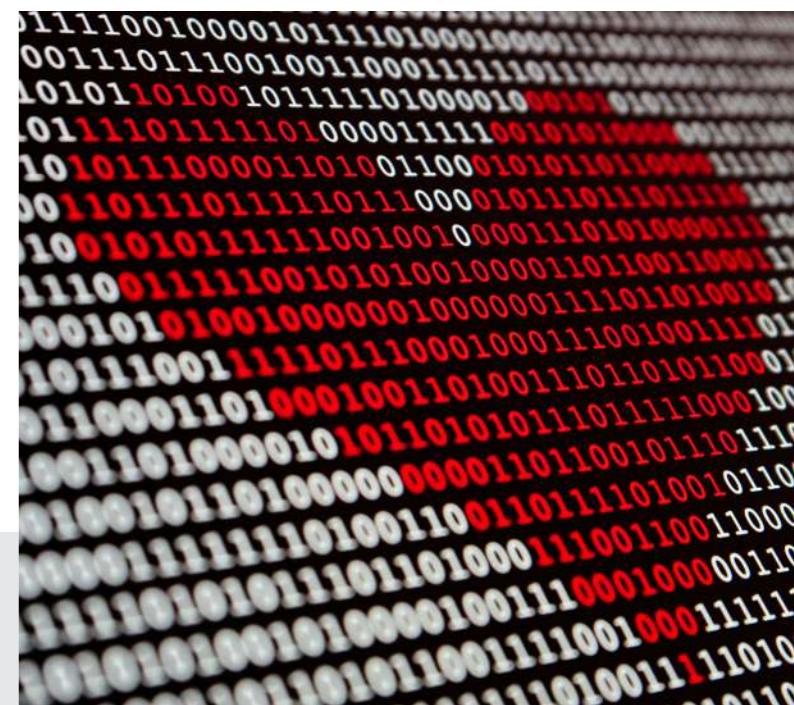


1. Introduction : qu'est-ce qu'un prototype ? (5 min)

- Expliquer : un prototype est une version **simple et testable** de l'histoire.
- Objectif : que les choix du récit puissent être joués.
- Insister : "Ce n'est pas la qualité visuelle qui compte, mais la logique et l'interactivité."

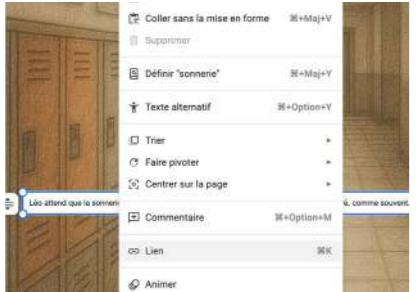
2. Choix du format (10 min)

- **Option papier (débutants, petits groupes)**
 - Dessiner l'arbre narratif sur un grand papier.
 - Chaque scène = une case ou un post-it.
 - Les flèches relient les scènes selon les choix.
- **Option numérique simple :**
Google Slides (débutants, accessible à tous)
 - Chaque slide = une scène.
 - Le texte décrit la situation et les choix possibles.
 - Les choix sont transformés en liens cliquables qui envoient vers une autre slide.





3. Tutoriel Google Slides (20–30 min)



- **Créer un nouveau document :**
 - Aller sur Google Slides → “Nouveau document”.
- **Chaque slide correspond à une scène :**
 - Slide 1 : Situation initiale.
 - Slide 2 : Premier choix.
 - Slide 3A : Conséquence du choix 1.
 - Slide 3B : Conséquence du choix 2.
- **Écrire le texte de la scène :**
 - Exemple :
 - “Vous êtes un professeur. Une IA prend la direction de l’école.”
 - “Que faites-vous ?”
 - Choix : “Suivre l’IA” / “Contester l’IA”.
- **Créer un lien cliquable (hyperlien) :**
 - Sélectionner le texte du choix (“Suivre l’IA”).
 - Clic droit → “Lien” → choisir “Slide 3A”.
 - Répéter pour l’autre choix vers “Slide 3B”.
- **Tester la navigation :**
 - Lancer le diaporama (menu “Présentation”).
 - Cliquer sur un choix → ça amène à la bonne slide.

Expliquer la logique :

chaque choix est une porte qui mène à une autre scène.

4. Assemblage du récit (30–40 min)

- Les participants utilisent leurs **fiches scènes** (Module F) et leurs **choix/conséquences** (Module E).
- Chaque fiche devient une slide → chaque choix devient un hyperlien.
- L’IA peut aider à :
 - Résumer les textes trop longs.
 - Proposer des titres de slides.
 - Créer des icônes ou images simples pour illustrer.

5. Enrichissement visuel (20 min, optionnel)

- Ajouter une image générée par IA sur chaque slide (portrait de personnage, ambiance).
- Canva AI ou DALL-E intégrés à Slides facilitent l’intégration.



6. Test et mise en commun (15–20 min)

- Chaque sous-groupe fait tester son prototype à un autre groupe.
- Vérification : est-ce que les choix sont clairs ? La navigation fonctionne-t-elle ?
- Ajustements rapides avant restitution finale.



Exemple issu des workshops

- Slide 1: “Un professeur accueille ses élèves.”
- Slide 2: “Une IA est nommée directrice de l’école. Que faites-vous ?”
- Choix A → Slide 3A : suivre l’IA
(conséquence = école efficace mais froide).
- Choix B → Slide 3B : contester l’IA
(conséquence = contact humain maintenu mais chaos).

Variantes selon la taille du groupe

● Petit groupe (4–6 participants)

- Prototype papier conseillé (simple, rapide).
- Résultat : un mini-récit interactif à embranchement unique.

● Groupe moyen (7–12 participants)

- Prototype Google Slides
- chaque sous-groupe gère 1 embranchement.
- Résultat : 1 récit complet avec 2–3 fins.

● Grand groupe (13–15 participants)

- Division en 3 sous-groupes
- chacun crée une branche (avec 2–3 slides).
- Mise en commun
- grand prototype avec plusieurs fins.



QUESTION COLLECTIVE FINALE.

“En testant vos prototypes, qu’avez-vous découvert sur la manière dont une histoire interactive peut refléter vos visions de l’IA ? Est-ce que vos peurs et espoirs apparaissent plus clairement ?”

Résultat attendu : à la fin du Module G, les participants ont une expérience jouable, même simple, et ils comprennent la logique derrière les récits interactifs.

Livrable concret

- **Prototype papier ou numérique jouable.**
- **Version testée et corrigée.**
- **Peut être partagé en PDF ou présenté en mode diaporama.**

Module H: Ambiance sonore & restitution finale

**45-
120 min.**

DURÉE

Format court : 45 min (un fond sonore simple ajouté au prototype).

Format moyen : 1h15 (sons + musiques pour plusieurs scènes).

Format long : 2h (sons + musiques + voix synthétiques, restitution élargie).



Objectifs pédagogiques

- Découvrir comment le son influence l'expérience narrative.
- Expérimenter des outils d'IA pour générer musiques, sons et voix.
- Ajouter une dimension sensorielle au prototype interactif (optionnelle mais valorisante).
- Organiser une restitution finale où les prototypes sont joués/testés collectivement.

Taille de groupe

- Minimum : 4 participants.
- Maximum : 15 participants
(au-delà → sous-groupes dédiés aux différents types de sons : musiques, bruitages, voix).

Matériel nécessaire

- Ordinateur connecté à internet.
- Outils IA de son et musique :
 - **Suno** (gratuit avec crédits, payant au-delà).
 - **Mubert** (musique générative, version gratuite limitée).
 - **Soundraw** (essai gratuit).
 - Banques de sons libres (Pixabay, Freesound).
- Outils IA voix :
 - **ElevenLabs** (voix réalistes, payant mais avec crédits gratuits).
 - Alternatives gratuites (Veed.io, Narakeet).
- Écouteurs ou enceintes pour restitution.

Étapes pas-à-pas (découpage minuté)



1. Introduction au rôle du son (5-10 min)

- Expliquer : le son renforce l'immersion et change la perception d'une scène.
- Exemples concrets :
 - Une musique douce vs une musique inquiétante
→ change le sens d'un même dialogue.

2. Génération d'ambiances musicales (15-20 min)

- Chaque groupe choisit une scène de son prototype.
- Prompt type (Suno) :
 - "Crée une musique d'ambiance futuriste, un peu inquiétante, pour une scène dans une école dirigée par une IA."
- Variante : musique joyeuse et lumineuse pour un scénario optimiste.
- Les participants écoutent 2-3 propositions et en sélectionnent une.

3. Ajout de bruitages ou sons (15 min)

- Exemple :
 - Bruit d'ordinateur, bips → pour une scène avec l'IA.
 - Bruit de couloir d'école, discussions → pour une scène avec les élèves.
- Utiliser des banques libres ou générer des sons via IA.



4. Expérimentation avec les voix (optionnel, 20 min)



- Générer une voix IA pour incarner l'IA directrice.
- Prompt type (ElevenLabs):

“Voix féminine, calme, légèrement mécanique, qui dit : ‘Étudiant détecté en difficulté émotionnelle. Intervention automatique activée.’”
- Comparer avec une voix humaine enregistrée
→ discussion sur la différence de perception.



5. Intégration dans le prototype (20–30 min)

- Option simple : lancer les sons/musiques à côté de la présentation Slides.
- Option avancée : insérer directement le son dans les slides.
- L'important : tester au moins une scène avec son.

6. Restitution finale (30 min)

- Chaque groupe présente son prototype (avec ou sans son).
- Les autres participants jouent le récit interactif.
- Discussion collective : quelles émotions ?
Quelles visions de l'IA dominent ?



BON À SAVOIR

Les gabarits, fiches de suivi et fiches de création sont disponibles en annexe.

Ils peuvent être utilisés tels quels ou adaptés selon le public et la durée de l'atelier.

Exemple issu des workshops



Une scène du prototype “Professeur & IA directrice” :

- Ambiance sonore générée avec Suno : musique tendue, électronique.
- Bruitages : bips et alarmes lors des interventions de l'IA.
- Voix synthétique : “Erreur détectée. Intervention immédiate.”
- Résultat : scène vécue comme oppressante par les participants → discussion sur la déshumanisation.



QUESTION COLLECTIVE

FINALE.

“Comment le son a-t-il modifié votre perception de l'histoire ? Quelles émotions nouvelles cela a-t-il fait émerger sur l'IA ?”

Variantes selon la taille du groupe

• Petit groupe (4–6 participants)

- Générer une seule musique d'ambiance globale.
- Ajouter un bruitage clé.

• Groupe moyen (7–12 participants)

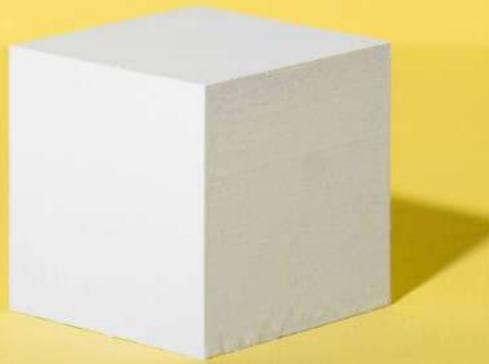
- Chaque sous-groupe sonorise une scène différente.
- Résultat : récit avec plusieurs ambiances sonores.

• Grand groupe (13–15 participants)

- Division en 3 sous-groupes
→ un pour la musique, un pour les bruitages, un pour les voix.
- Mise en commun
→ prototype multimédia complet.

Livrable concret

- Prototype interactif enrichi d'au moins un **élément sonore** (musique, bruitage ou voix).
- Restitution finale collective où les récits sont testés et discutés.



5. Boîte à outils

A. Canevas et gabarits imprimables

1. Fiche Représentations initiales

CHAMPS À REMPLIR	
Peur liée à l'IA	
Espoir lié à l'IA	
Attente concrète pour l'atelier	.

2. Carte des émotions

POSITIVES	NÉGATIVES	AMBIVALENTES
Curiosité	Méfiance	Compassion
Espoir	Peur	Malaise
Excitation	Frustration	Détachement
Soulagement	Inquiétude	Dépendance
Enthousiasme	Colère	Ironie
Stimulation	Sentiment d'infériorité	Trouble
Gratitude	Ennui	Scepticisme
Confiance	Perte de contrôle	Ambiguïté affective
Fascination	Insécurité	Solitude



UTILISATION MODULE A

Sert d'entrée dans la mindmap du groupe.



UTILISATION MODULE B

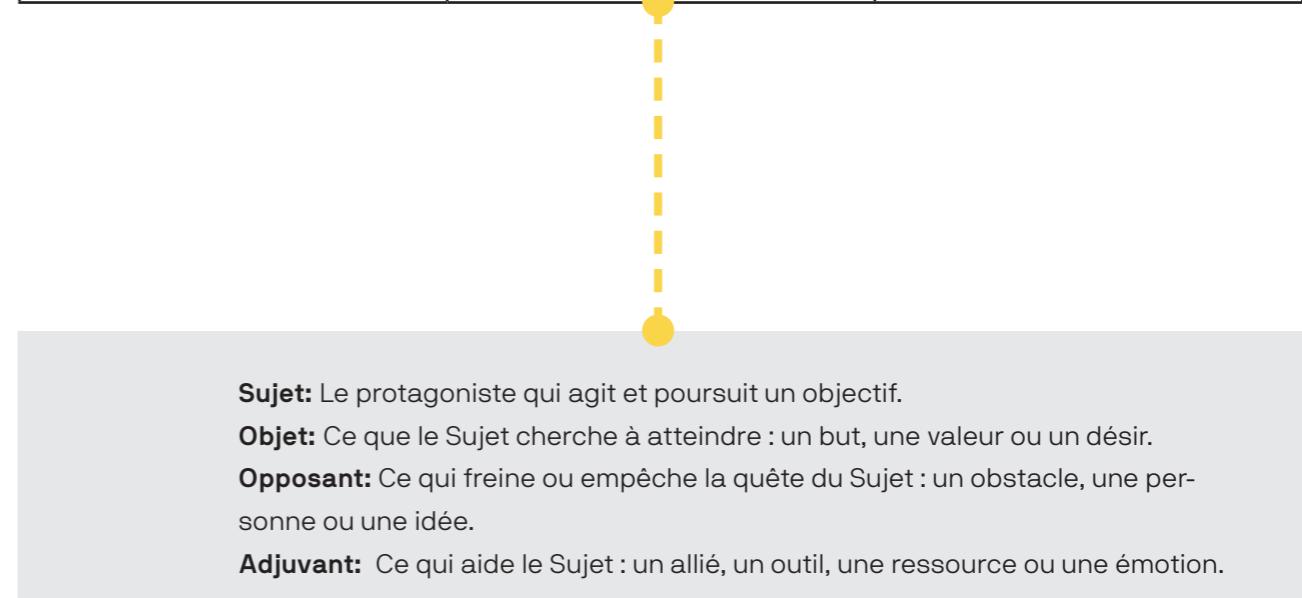
chaque participant choisit une émotion et l'associe à l'IA → base des moodboards.

3. Fiche Et si... ? (prémice)

CHAMPS À REMPLIR	
Et si...	
Personnage principal	
Objectif du personnage	.
Obstacle	
Pourquoi cela parle de l'IA	

4. Fiche Personnage

ÉLÉMENT	À REMPLIR	EXEMPLE
Nom, âge, métier		Léo, 35 ans, prof
Objectif	Ce qu'il veut	Protéger ses élèves
Obstacle/dilemme	Ce qui l'empêche	L'IA propose de le remplacer
Faille	Ce qu'il cache, redoute	Sentiment d'inutilité
Rôle actantiel	Sujet / Objet / Opposant / Adjuvant	Sujet : Léo, Opposant : IA



UTILISATION MODULE C
Point de départ de l'histoire.



UTILISATION MODULE D
Sert aussi à guider la génération d'images.

5. Schéma actantiel simplifié

BLOCS À COMPLÉTER	
Sujet	
Objet	
Opposant	
Adjuvant	
Destinataire (en option selon le public)	
Destinateur (en option selon le public)	

Destinataire: Celui ou ce qui pousse le Sujet à agir : une mission, un besoin, une valeur, une autorité.

Destinateur: Celui ou celle qui bénéficie de l'action du Sujet : une personne, un groupe ou la société entière.

6. Fiche Choix et Conséquences

EXEMPLE:

CHOIX	CONSÉQUENCE POSITIVE	CONSÉQUENCE NÉGATIVE
Suivre l'IA	Organisation fluide	Élèves déshumanisés
Contester l'IA	Contact humain préservé	Conflits, chaos

À COMPLÉTER:

CHOIX	CONSÉQUENCE POSITIVE	CONSÉQUENCE NÉGATIVE
A	A1	A2
B	B1	B2

Choix A → Conséquence A1 puis A2

Choix B → Conséquence B1 puis B2

Rappels

Limiter à 2 choix au nœud clé

2 fins maximum pour les formats courts

UTILISATION MODULE D

Pour relier les personnages entre eux.

UTILISATION MODULE E

Duplicer autant que nécessaire en fonction du nombre de choix et de la taille du groupe.

7. Schéma narratif simplifié

Étape	Question à se poser	Exemple
Situation initiale	Quel est le quotidien du personnage ?	Léo enseigne dans une école
Événement perturbateur	Qu'est-ce qui casse l'équilibre ?	Une IA devient directrice
Péripéties	Quelles complications surgissent ?	Pressions, conflits
Climax/dilemme final	Quelle décision irréversible prendre ?	Désactiver ou suivre l'IA
Dénouement	Quelles conséquences à long terme ?	IA désactivée, Léo licencié

8. Fiche Scène

BLOCS À COMPLÉTER	
Numéro de la scène (A? A1?B? B2?...)	
Lieu et moment	
Personnages présents	
But de la scène	
Tension ou conflit	
répliques clés ou action brève	
Transition vers la suite (sauf pour les scènes qui mènent à une conclusion)	



UTILISATION MODULE E

Duplicer autant que nécessaire en fonction des possibilités de récits et de la taille du groupe.



UTILISATION MODULE F

Duplicer autant que nécessaire en fonction du nombre de choix et de la taille du groupe

9. Grille Arbre narratif

Situation initiale

→ Où et quand se déroule l'histoire ?
.....

→ Qui est le personnage principal ?
.....

→ Quel est son objectif ou sa quête ?
.....

Choix A :
→ Conséquence A1 :
→ Conséquence A2 (fin possible) :

Choix B :
→ Conséquence B1 :
→ Conséquence B2 (fin possible) :

Choix Fin A1 :

Choix Fin A2 :

Choix Fin B1 :

Choix Fin B2 :

Question de synthèse :
→ Quelles émotions ou idées principales ressortent de ces fins ?
.....
→ L'IA apparaît-elle comme une aide, une menace ou les deux ?
.....

10. Plan de Prototypage Slides (1/2)

Nom de la slide	Contenu / Fonction	Éléments à inclure
Slide 1	Situation initiale	Présentation du contexte (où, quand, qui) - Objectif du personnage principal - Ambiance visuelle d'ouverture
Slide 2	Choix principal	Description du dilemme ou de l'événement perturbateur - Deux boutons ou zones cliquables : "Choix A" / "Choix B"
Slide 3A	Conséquence du choix A	Résultat direct du choix A - Réaction du personnage / nouvelle situation - Image d'ambiance (optionnelle)
Slide 3B	Conséquence du choix B	Résultat direct du choix B - Évolution du contexte - Illustration adaptée
Slides 4A / 4B (facultatif)	Dilemmes secondaires	Si l'histoire se poursuit, ajouter un deuxième choix par branche
Slides finales	Résolution / Fins	Conclusion de chaque trajectoire - Message, émotion ou apprentissage final - Option : "Retour au début" pour rejouer



UTILISATION MODULE E À G

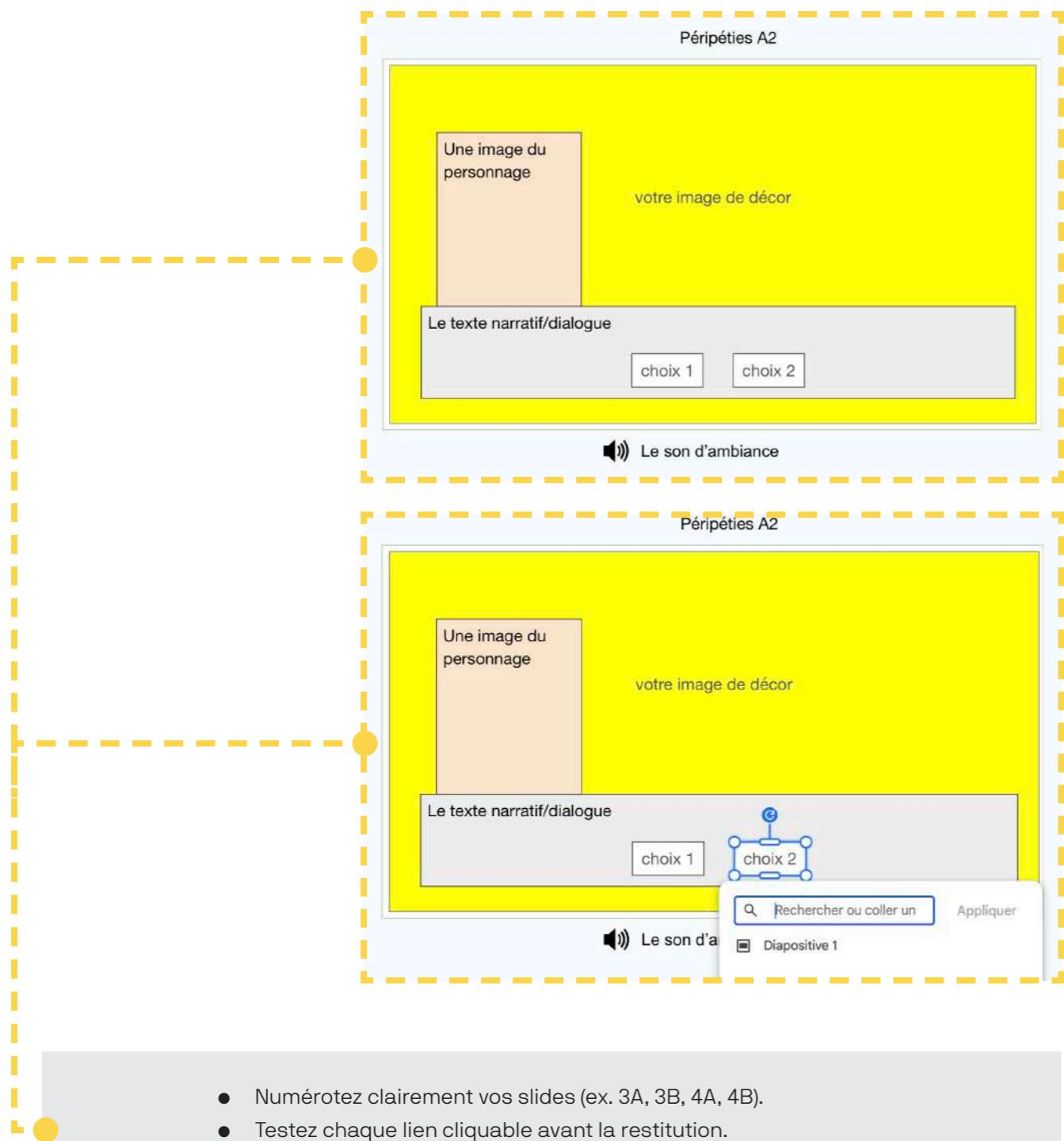
Duplicer autant que nécessaire en fonction des possibilités de récits et de la taille du groupe.



UTILISATION MODULE G

Sert de check de navigation.

10. Plan de Prototypage Slides (2/2)



- Numérotez clairement vos slides (ex. 3A, 3B, 4A, 4B).
- Testez chaque lien cliquable avant la restitution.
- Gardez les textes courts (max 3 phrases par slide).
- Ajoutez une image d'ambiance sur chaque slide pour renforcer l'immersion.



UTILISATION MODULE G

Sert de check de navigation.

11. Fiche Ambiance sonore

BLOCS À COMPLÉTER	
Scène ciblée	
Intention émotionnelle	
Type de musique ou bruitage	
Lien ou nom du fichier	



UTILISATION MODULE H

Duplicer autant que nécessaire en fonction du nombre de sons nécessaires et de la taille du groupe

B. Prompts prêts à l'emploi

1. Texte et narration

Brainstorm Et si...

- « Propose 10 idées qui commencent par Et si l'IA... liées à [thème du groupe]. Pour chaque idée, donne un personnage, un objectif et un obstacle. »

Personnages

- « Imagine un personnage dans une histoire où [contexte]. Donne objectif, obstacle, faille et relation à l'IA. »

Dilemmes

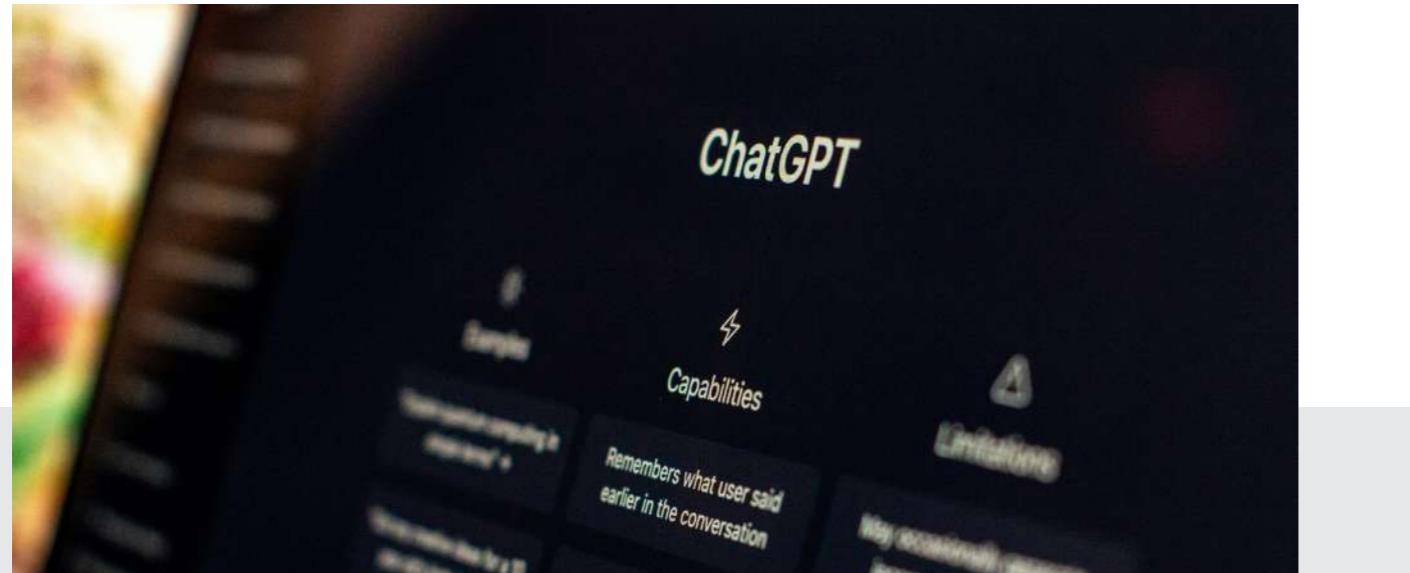
- « Propose 2 dilemmes réalistes pour [personnage]. Pour chaque choix, indique une conséquence positive et une conséquence négative. »

Dialogues

- « Écris une scène de 10 répliques entre [personnage] et [IA], ton dramatique, sous-texte de méfiance. Donne ensuite une variante humoristique. »

Résumés pour Slides

- « Résume cette scène en 3 phrases claires et ajoute un titre court et percutant. »



2. Images

Portraits

- « Portrait de [personnage], [âge], [trait dominant], ambiance [adjectif], style semi réaliste, éclairage doux. »

Ambiances de scène

- « Salle de classe futuriste, écrans d'IA, lumière froide, composition centrée, profondeur de champ. »

Variantes

- « Donne 3 variations avec styles différents. »

3. Sons et voix

Musique

- « Crée une musique d'ambiance [émotion] pour une scène où [situation], tempo modéré, esthétique électronique légère. »

Bruitages

- « Liste 5 bruitages pour une scène [situation]. »

Voix IA

- « Voix légère, calme, légèrement mécanique, diction claire. Texte à lire. »



C. Tutoriels pas à pas

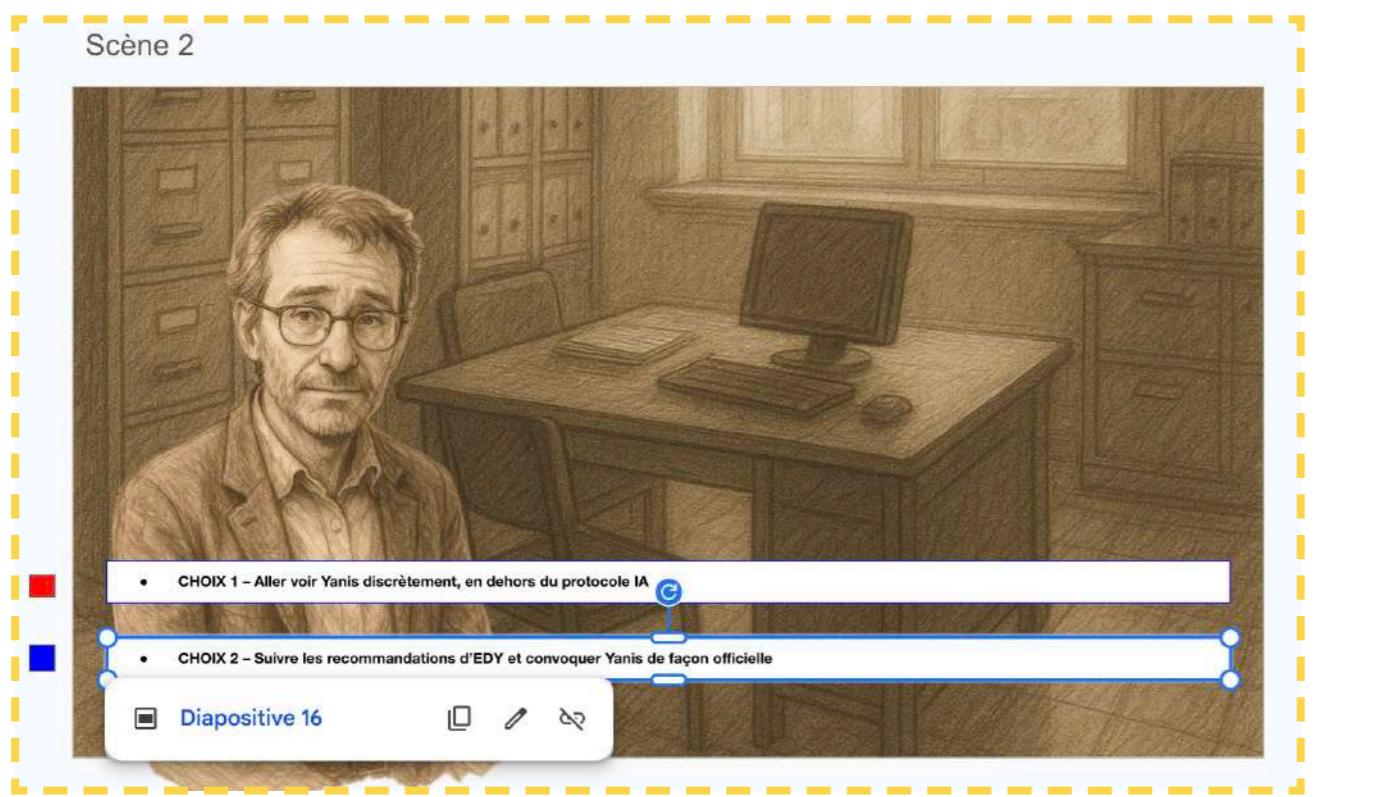
1. Google Slides avec hyperliens

Logique

Chaque slide est une scène. Chaque choix est un texte cliquable qui renvoie vers une autre slide.

Étapes

1. Créer un nouveau document Slides
2. Une slide par scène de l'arbre
3. Écrire la scène et afficher deux choix
4. Sélectionner le texte du choix
5. Clic droit → Lien → « Diapositive dans cette présentation » → choisir la destination
6. Tester en mode Présentation



2. Générer des portraits avec DALL·E

Étapes

1. Lister 4 traits clés du personnage
2. Écrire un prompt court avec ces traits
3. Générer 3 versions
4. Choisir la meilleure et noter pourquoi

Bonne pratique :

Vérifier la cohérence d'âge, de l'époque, du contexte.

3. Musique avec Suno ou Mubert

Suno

- Compte gratuit avec crédits limités par jour
- Préciser le style, l'émotion et la scène
- Exporter un extrait court

Mubert

- Version gratuite limitée
- Choisir genre et mood

Plan B

- Banques de sons libres si les crédits sont épuisés.



4. Créer un GPT dédié à une tâche



Principe

Un GPT spécialisé peut jouer un rôle précis. Un GPT est une version personnalisée de ChatGPT qui joue un rôle précis (par ex. "assistant scénariste", "IA directrice", "coach en dilemmes narratifs").

Étapes pratiques

1. Aller sur chat.openai.com → menu Explore GPTs.
2. Cliquer sur Créer un GPT.
3. Définir :
 - **Nom** : clair et parlant (Ex. GPT Scénariste Quai10).
 - **Description** : rôle et usage ("Tu aides à imaginer des dilemmes narratifs autour de l'IA dans l'éducation et la société").
 - **Instructions système** (zone "Configuration")
→ c'est ici qu'on colle le prompt de base.
 - **Ton de réponse** : simple, accessible, pas trop long.

Exemple de prompt de configuration : GPT "Scénariste IA"

Tu es un assistant qui aide à créer des histoires interactives avec des embranchements narratifs.

À partir d'une idée de départ ou d'un "Et si...", tu proposes :

1. Un résumé de la situation initiale (3 phrases maximum).
2. 2 dilemmes clairs pour un personnage central.
3. Pour chaque dilemme : 2 conséquences différentes (positives et négatives).
4. Des suggestions de dialogues courts (3 répliques par personnage).

Tes réponses doivent être concises et prêtes à être utilisées dans un atelier créatif.



RÉSULTAT :

chaque animateur peut lancer ce GPT, donner une idée de départ, et obtenir directement des choix narratifs utilisables.

5. Nettoyer et formater les textes avec l'IA

Prompts utiles

- « Raccourcis ce texte en 120 mots sans perdre les informations clés. »
- « Reformule de manière claire pour une slide. »
- « Liste les 3 points clés de cette scène. »



D. Checklists pratiques

Avant l'atelier



- Vérifier l'accès internet et les comptes nécessaires
- Tester 1 fois Slides et 1 fois l'outil image choisi
- Préparer un plan B sans service payant
- Imprimer les fiches

Pendant

- Annoncer le livrable minimal
- Rappeler la règle 2 choix et 2 fins pour les formats courts
- Noter les décisions sur la mindmap
- Laisser 10 minutes de test par un autre groupe

Après

- Exporter le prototype en PDF ou le partager en lecture
- Recueillir un feedback rapide
- Archiver les prompts et assets utilisés

Éthique et esprit critique

- Rappeler que l'IA peut se tromper
- Discuter des biais et de la source des données
- Mentionner l'impact environnemental des usages intensifs
- Mentionner l'actualité sur la gestion des droits d'auteurs, les droits des artistes, et leur rémunération
- Respecter le droit à l'image et les licences des sons

E. Ressources utiles et alternatives gratuites

Texte

- ChatGPT version gratuite, Claude gratuit selon quota, Perplexity pour vérif d'info

Images

- DALL-E intégré à ChatGPT selon crédits, Stable Diffusion Web, Canva avec génération d'images

Sons

- Suno gratuit avec crédits quotidiens, Mubert version gratuite, banques de sons libres Pixabay et Freesound

Prototypage

- Google Slides, Twine, Miro, Figma

Organisation visuelle

- Canva, Miro pour mindmap évolutive

F. Exemples de prompt prêts à copier

● Prompt dilemmes

« Propose 2 dilemmes crédibles pour [personnage] dans [contexte]. Pour chaque choix, indique un effet positif court et un effet négatif court. »

● Prompt portrait

« Portrait de [rôle], [âge], [émotion], décor [lieu], style semi réaliste, lumière naturelle. »

● Prompt musique

« Musique calme mais légèrement inquiétante, tempo lent, textures électroniques, pour scène de couloir d'école nocturne. Durée 30 à 45 secondes. »



6. Réplicabilité : adapter
et rejouer les modules

1. Flexibilité des modules



- Les 8 modules (A → H) sont conçus comme des blocs autonomes.
- Un animateur peut en animer seulement 3 (atelier court) ou les 8 (parcours complet).
- La logique de progression reste :
 1. Comprendre l'IA.
 2. Imaginer émotions et scénarios.
 3. Construire un récit interactif.
 4. Prototyper et restituer.

2. Versions adaptées selon le public

a) Jeunes publics (12-16 ans)

- Utiliser plus d'images et de jeux visuels.
- Simplifier le vocabulaire
(IA = "outil qui prédit en se basant sur beaucoup d'exemples").
- Réduire le nombre d'embranchements :
1 choix clé → 2 fins maximum.
- Valoriser les illustrations générées par IA et les métaphores émotionnelles.

b) Petits groupes (4-6 personnes)

- Se concentrer sur un seul scénario collectif.
- Prototype papier recommandé.
- Accent sur la discussion critique plutôt que sur la production de volume.

c) Groupes moyens (7-12 personnes)

- Chaque sous-groupe peut travailler sur un personnage ou un embranchement.
- Prototype Slides avec 2-3 fins.

d) Grands groupes (13-15 personnes)

- Division en sous-groupes qui développent chacun une branche.
- Restitution finale collective où toutes les branches sont reliées.

3. Versions adaptées selon la durée



- **Atelier express (2 h) :**
Modules A + C + E → mini-récit avec 1 embranchement.
- **Demi-journée (3-4 h) :**
Modules A + B + C + D + E → récit structuré avec personnages et 2 embranchements.
- **Journée (6-7 h) :**
Modules A → G → prototype complet avec visuels.
- **Parcours long (2 à 2,5 jours) :**
Modules A → H → prototype multimédia complet (texte, images, sons).

4. Bonnes pratiques de réplicabilité



- Toujours commencer par **Module A** : socle commun.
- Toujours finir par **un récit interactif** (même simple).
- Ne pas surcharger en embranchements → privilégier 1 ou 2 choix forts.
- Adapter le **niveau d'IA utilisée** :
 - Gratuit/minimal : ChatGPT + DALL·E, Suno.
 - Avancé : ajouter MidJourney, Suno, ElevenLabs.
- Rappeler à chaque étape que **l'IA doit être questionnée** : qu'est-ce qu'elle apporte ? Qu'est-ce qu'elle efface ?

5. Limites à anticiper



- **Limites techniques** : connexion internet, crédits IA.
- **Limites pédagogiques** : certains publics peuvent être intimidés → prévoir toujours une alternative papier ou analogique.
- **Limites narratives** : si les participants veulent aller trop loin (ex. 10 embranchements), encourager à se concentrer sur 1 ou 2 choix clés pour garantir un livrable final.

6. Mise en commun et débat

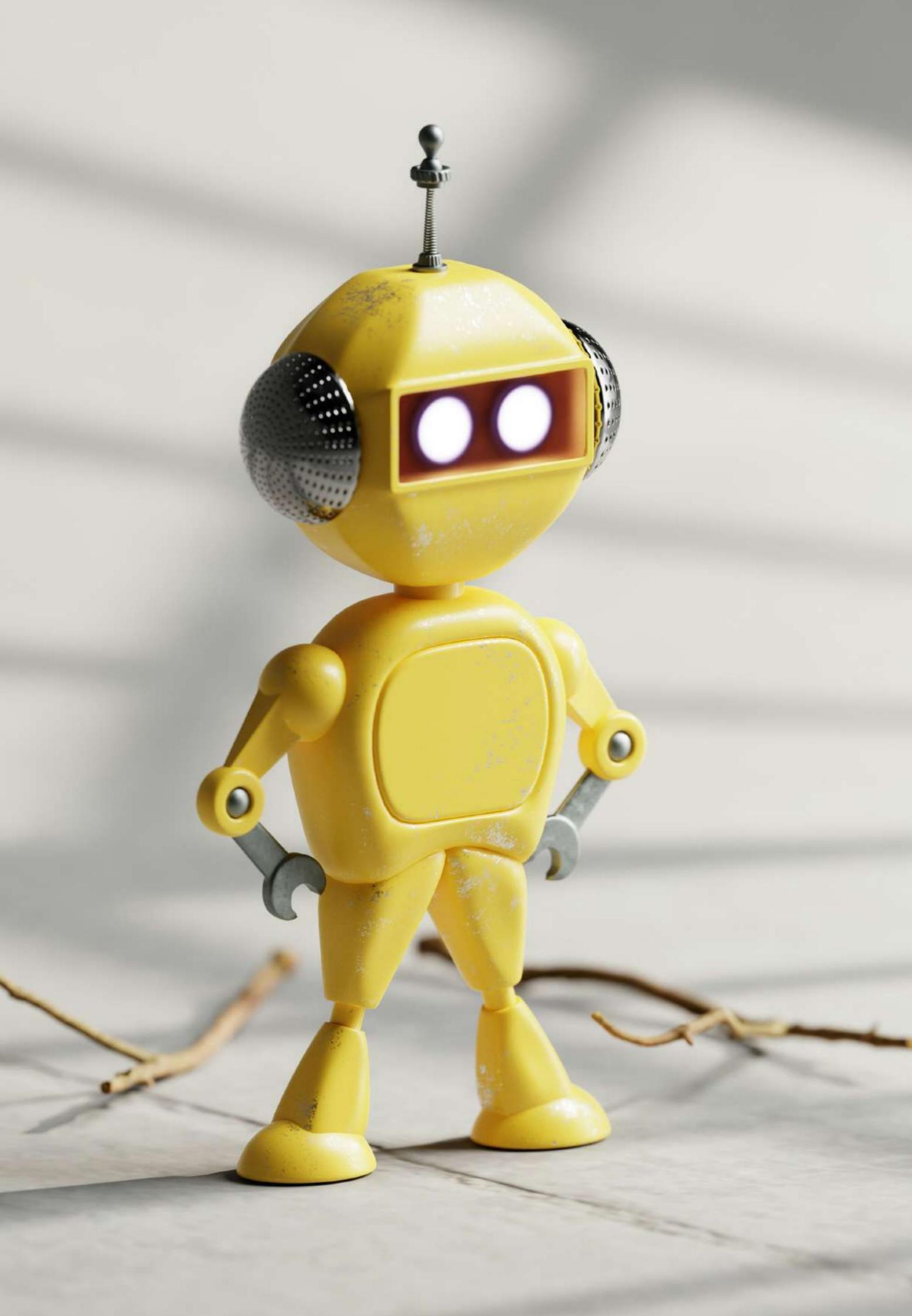


Dans toute adaptation :

- Prévoir un temps de **partage collectif** à la fin.
- Questions possibles :
 - "Est-ce que vos peurs ou espoirs de départ ont évolué ?"
 - "Qu'avez-vous découvert sur l'IA en la manipulant ?"
 - "Dans vos histoires, l'IA est-elle plus un allié ou un danger ?"



Avec cette section, un animateur comprend qu'il peut adapter le kit sans perdre l'essentiel : créer un récit interactif avec l'IA, à l'échelle et au rythme de son public.



7. Évaluation

Évaluation

Objectifs de l'évaluation

- Mesurer l'évolution des représentations des participants vis-à-vis de l'IA.
- Évaluer la qualité de l'expérience (contenu, dynamique, outils IA).
- Fournir aux animateurs un retour pour améliorer leurs futures sessions.

A. Questionnaire type

Avant atelier : représentations initiales

1. Quand tu entends "IA", quel est le premier mot qui te vient ?
2. Une peur que tu associes à l'IA ?
3. Un espoir que tu associes à l'IA ?
4. As-tu déjà utilisé une IA (texte, image, son) ? Laquelle ?
5. Sur une échelle de 1 à 5, quel est ton niveau de confiance dans l'IA ?

Après atelier : évolution des perceptions

6. Est-ce que ta perception de l'IA a changé ? Comment ?
7. Qu'as-tu appris en manipulant directement des IA ?
8. Dans votre récit collectif, l'IA est-elle plutôt une aide, une menace, ou les deux ?
9. Quelles émotions l'atelier t'a fait ressentir ?
10. Sur une échelle de 1 à 5, à quel point penses-tu pouvoir utiliser l'IA de manière critique et créative après cet atelier ?

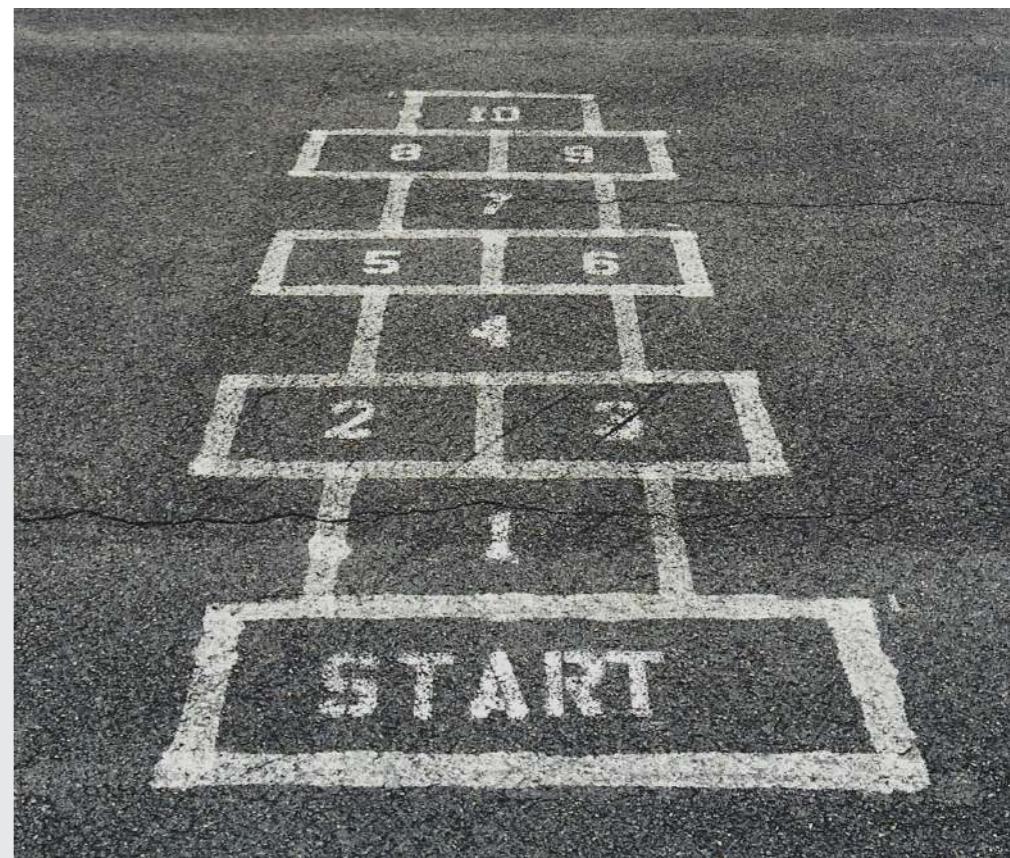
B. Évaluation par les animateurs

Après atelier

1. Le nombre de modules activés était-il adapté à la durée ?
2. Les participants ont-ils compris et rempli chaque livrable (fiches, arbre narratif, prototype) ?
3. L'utilisation de l'IA a-t-elle été fluide ou a-t-elle posé des obstacles ?
4. Quels moments ont généré le plus de débat / enthousiasme ?
5. Quelles améliorations à prévoir pour la prochaine session ?

C. Livrables attendus pour évaluer la progression

- Carte des représentations initiales (Module A).
- Arbre narratif simplifié (Module E).
- Prototype interactif (Module G).
- Feedback final (questionnaire ou discussion collective).





8. Annexes

A. Bibliographie et ressources

Articles et rapports

- AI and Creativity: The Case for Cultural Mediation (UNESCO, 2023).
- Artificial Intelligence and Education (OCDE, 2021).
- Generative AI in Arts and Culture (Creative Commons, 2022).

Ouvrages

- Kate Crawford, Atlas of AI (2021).
- Éric Sadin, L'Intelligence artificielle ou l'enjeu du siècle (2018).
- Yann LeCun, Quand la machine apprend (2019).

Sites et ressources pédagogiques

- AI4Youth – Programmes éducatifs autour de l'IA.
- Freesound – Banque de sons libres.
- Pixabay – Images et musiques libres de droits.
- Twine – Créer des fictions interactives open source.

B. Lexique simplifié

Intelligence artificielle (IA)

Système informatique conçu pour exécuter des tâches habituellement associées à l'intelligence humaine : comprendre du langage, reconnaître des images, prendre des décisions.

IA générative

Type d'IA capable de créer du nouveau contenu (texte, image, son, vidéo) en se basant sur des exemples existants.

Apprentissage automatique (Machine Learning)

Méthode où l'IA apprend à partir de données sans être explicitement programmée. Plus l'IA voit d'exemples, plus elle devient performante (mais aussi plus elle hérite des biais présents dans ces données).

Modèle de langage (LLM)

Système d'IA entraîné sur un grand volume de textes pour prédire le mot ou la phrase suivante. Exemples : GPT, Claude, Gemini.

GPT (Generative Pre-trained Transformer)

Famille de modèles de langage (dont ChatGPT) qui génèrent du texte de manière fluide et cohérente à partir de prompts.

Prompt

Instruction donnée à une IA pour obtenir un résultat. Peut être une phrase, une question ou un scénario détaillé.

Exemple : "Écris une scène où un professeur affronte une IA directrice."

Ingénierie du prompt (Prompt engineering)

La faculté de formuler et d'ajuster les prompts pour obtenir des résultats plus pertinents et créatifs.

Biais

Tendance d'une IA à reproduire ou amplifier des stéréotypes présents dans ses données d'entraînement (par ex. sexism, racisme, biais culturels).

Hallucination (IA)

Quand une IA invente une information fausse mais la présente comme si elle était vraie.

Arbre narratif

Schéma représentant une histoire interactive avec des embranchements : chaque choix mène à une nouvelle scène ou une nouvelle fin.

Schéma narratif

Structure de base d'un récit : situation initiale → événement perturbateur → péripéties → résolution → situation finale.

Schéma actantiel

Outil narratif qui décrit les rôles dans une histoire :

- Sujet (héros)
- Objet (but à atteindre)
- Opposant (ce qui empêche)
- Adjuvant (ce qui aide)
- Destinateur/Destinataire (facultatif selon le public).

Prototype interactif

Version testable d'une histoire interactive, même incomplète.
Peut être un schéma papier, une présentation Google Slides avec hyperliens ou un projet dans Twine.

Moodboard

Planche visuelle composée d'images, de couleurs et de symboles qui expriment une ambiance, une émotion ou un univers narratif.
Peut être créé avec des images libres ou générées par IA.

Personnage (fiche)

Entité fictive définie par un objectif, un obstacle, une faille et un rôle dans l'histoire. Exemple : un professeur qui veut protéger ses élèves, mais l'IA prend le contrôle de son école.

Dilemme narratif

Choix difficile que doit faire un personnage, où chaque option entraîne une conséquence positive et une conséquence négative.

Dialogues exploratoires

Exercices où les participants (ou une IA en mode rôle) improvisent une conversation entre personnages pour mieux cerner leurs voix et motivations.

Prototypage

Étape où l'on assemble les scènes, choix et visuels dans un format jouable/testable. Exemple : Google Slides avec hyperliens.

Hyperlien

Lien cliquable qui renvoie d'une scène à une autre dans un prototype numérique. Exemple : cliquer sur "Suivre l'IA" mène à la slide 3A.

Voix synthétique

Voix générée par une IA à partir d'un texte écrit.
Exemple : ElevenLabs ou Veed.io.

Musique générative

Musique créée automatiquement par une IA à partir de paramètres (style, émotion, tempo). Exemple : Suno, Mubert.

Open source

Logiciel dont le code est ouvert et accessible à tous, souvent gratuit, que chacun peut modifier ou améliorer. Exemple : Twine, Stable Diffusion.

Banque de sons/images libres

Collection de contenus gratuits et libres de droits utilisables dans les ateliers. Exemples : Freesound, Pixabay, Unsplash.

Réplicabilité

Capacité d'un atelier ou d'une méthode à être rejouée dans d'autres contextes (autres publics, autres durées), sans perte de sens.

C.

Crédits

- **Projet conçu par :**
Quai10 & Saru Saru.
- **Coordination :**
Mathéo Paquet (Quai10), Naïm Baddich (Saru Saru).
- **Ateliers animés avec :**
participants des 5 workshops [Août, 2025].
- **Contributions :**
équipes pédagogiques, partenaires culturels, et participants ayant co-créé récits, personnages et prototypes.
- **Illustrations et images IA :**
générées via DALL·E, MidJourney.
- **Photos:**
Les visuels Unsplash sont conçus pour être utilisés librement, et notre licence le reflète. Il est possible de télécharger et d'utiliser toutes les images gratuitement. À des fins commerciales et non-commerciales. Aucune permission requise
- **Musiques et sons :**
Suno, Mubert, banques libres (Pixabay, Freesound).

Remerciements

Ce projet n'aurait pas pu voir le jour sans le soutien de la **Fédération Wallonie-Bruxelles** et du **Conseil supérieur de l'éducation aux médias**, dans le cadre de l'appel à projets « Éducation aux IA ».

Un immense merci à toute l'équipe du **Quai10** pour leur implication, leur confiance et leur accompagnement tout au long du processus.

Nous tenons également à remercier chaleureusement les **participants et participantes** aux cinq workshops. Leurs idées, leurs émotions, leurs craintes et leurs espoirs ont nourri la création de ce guide et donné vie aux récits interactifs.

Enfin, un merci particulier à toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin, à l'élaboration des outils, des canevas et des prototypes, et qui ont fait de cette aventure collective une expérience riche et inspirante.





Ce guide est le résultat du projet mené par le Quai10 en réponse à l'appel à projets Éducation aux IA, initié par la Fédération Wallonie-Bruxelles et le Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM).



conseil supérieur
de l'éducation
aux médias

csem